

Nuove metodologie per risolvere il problema delle adduzioni aliene.

Prefazione

In questo lavoro vengono riportate le nuove tecniche mentali per risolvere rapidamente il problema adduttivo. La risoluzione consiste nell'applicazione di nuovi modelli mentali di simulazione che permettono, se correttamente applicati all'addotto, di sollevarlo dal problema per sempre, in una sola seduta o quantomeno forniranno gli strumenti: prima per comprendere e poi eliminare le interferenze aliene.

La metodologia è di semplice applicabilità e nasce da alcune osservazioni di Corrado Malanga che sono poi state ampliate e corrette dal gruppo di lavoro sorto attorno a questo progetto di ricerca e con i suggerimenti di molti altri nostri collaboratori che ancora ufficialmente non sono entrati a far parte del pool di ricerca sulle simulazioni mentali ma che comunque forniscono giornalmente i loro contributi in questo settore.

Sicuramente questo non vuole essere un lavoro terminato ma un primo contributo alla ricerca nel campo delle metodologie tese ad affrontare (far fronte) il problema delle adduzioni aliene.

Dunque a questo primo sforzo, ne seguiranno altri che aggiungeranno, approfondiranno e modificheranno, se necessario, parti di questo primo "manuale di istruzioni" che descrive una serie di metodologie che sono state testate ormai in un periodo lungo otto mesi, con risultati decisamente incoraggianti.

E' bene sottolineare infatti che il gruppo sta ancora lavorando alla identificazione di probabili nuove specie aliene, non ancora ben definite strutturalmente, che sarebbero state descritte in recenti applicazioni della nuova tecnica, le cui risposte sono attualmente vincolate ad uno studio più profondo ed oggettivo possibile.

Va altresì fatto notare che sebbene queste nuove tecniche siano di facile applicabilità, è bene sottolineare come non ci si possa improvvisare dall'oggi al domani, operatori di simulazioni mentali ed inventarsi il ruolo di *Alien Hunter*, tanto caro a molti ufologi americani ed a molti perditempo italiani.

Ci rendiamo conto infatti che rendere pubbliche queste metodologie, da un lato produrrà l'effetto di rendere disponibile questa ricerca a tutto il mondo, ricordiamo infatti che siamo l'unico gruppo di ricerca nel mondo che propone una ricetta difensiva nei confronti del fenomeno adduttivo, ma dall'altro potrebbe mettere nelle mani di sprovveduti, tecniche bomba per l'introspezione profonda personale che, se malamente impiegate, potrebbero creare effetti decisamente indesiderati sulla psiche umana (leggere il [disclaimer](#) alla fine di questo lavoro per maggiori informazioni).

Gli autori di questo lavoro non si considerano responsabili per un inadeguato utilizzo di queste tecniche.

Gli interessati ad essere coadiuvati nel superare i loro problemi adduttivi, sono caldamente consigliati di prendere contatto **solamente** con Corrado Malanga che, sulla base di alcune osservazioni preliminari, assegnerà ad un suo collaboratore di fiducia il processo per la risoluzione del caso.

Si sconsiglia caldamente chiunque ad affidarsi a chicchessia che si presentasse come nostro collaboratore, senza mostrare le opportune garanzie.

Flash Mental Simulation: i colori dell'anima.

Di Corrado Malanga

Introduzione

In un precedente articolo dal titolo Simulazioni Mentali, abbiamo tentato di descrivere le procedure per collegare la parte animica a quella mentale, a quella spirituale, tramite l'esercizio di SIMBAD. Ricordiamo, in questa sede, che l'esercizio di SIMBAD era stato costruito per ovviare alla impossibilità di mettere sotto ipnosi centinaia di migliaia di persone che sono affette dal problema delle adduzioni aliene.

Come si è visto in quella sede e si è documentato con ampia letteratura, le simulazioni mentali, costituiscono un valido sistema per risolvere problemi nella pratica. Noi sostenevamo che, oltre ad aiutare il cervello a risolvere problemi virtuali, e dunque riuscire a trovarsi poi nella pratica avvantaggiati, come dire, allenati, alla risoluzione del problema esterno alla nostra simulazione mentale, si potesse riuscire a modificare il futuro creando i presupposti per la cancellazione del problema stesso.

La PNL (Programmazione Neuro Linguistica) sembrava agire operando su tali parametri che peraltro sarebbero stati anche i parametri descritti da alcuni esperimenti di fisica subatomica e quantistica (il paradosso di Einstein, Rosen, Podovsky).

Tutto ciò veniva direttamente confermato da alcune interpretazioni dei dati scaturiti dalle ipnosi regressive che permettevano al soggetto addotto di liberarsi della presenza aliena sia nel suo presente, che nel suo passato, che nel suo futuro, che veniva "modificato" dalla volontà della coscienza dell'addotto stesso.

Tali ipotesi di lavoro venivano apparentemente confermate da alcuni episodi in cui si registravano variazioni della realtà virtuale che ci circonda (guarigioni da malattie, eliminazione di microchip negli addotti, senza intervento chirurgico, distruzione di tali oggetti senza rimozione fisica, fenomeni paranormali forti, eccetera). In questo contesto sembrava evidente ancora una volta che la parte animica del soggetto, chiamata in causa durante le sedute di ipnosi regressiva, potesse per così dire, "fare i miracoli", ove per miracolo si intendeva la alterazione dei parametri spazio energetico temporali della virtualità dell'Universo bohmiano.

Giungevamo così a progettare una procedura che, in una sola seduta ipnotica, potesse ottenere l'effetto di tirare fuori il soggetto addotto dal problema della sua adduzione. Anima sarebbe stata riprogrammata ed, attraverso il suo atto di volontà, avrebbe agito sulla sua coscienza, la parte divina e reale del proprio sé, alterando i parametri della virtualità e rifiutando di continuare una esperienza per sé giudicata dannosa.

La procedura applicata su diversi soggetti sembrava dare ottimi risultati e dove l'alieno tornava ad importunarlo, egli comunque non poteva più nulla se non disturbare da lontano l'uomo, che non veniva più addotto.

La procedura era complessa e una seduta ipnotica durava circa due ore. Successivamente il soggetto veniva seguito per circa un mese per monitorare i suoi rapporti con il mondo circostante e quindi anche con la specie aliena, che avrebbe tentato di riprendersi quello che riteneva suo.

Se la procedura era stata correttamente svolta, il soggetto non si faceva più prendere anche se sovente subiva ancora traumi psicologici, nel tentativo di difendersi dalla interferenza che "non mollava l'osso", per così dire.

Bisogna sottolineare come alcuni soggetti riuscivano a liberarsi solamente effettuando una serie di SIMBAD mirati ed, in questo contesto, avevamo notato come quando il SIMBAD veniva condotto da un operatore esterno al soggetto stesso (SIMBAD Guidato) l'addotto avesse più facilità ad entrare nella sua realtà virtuale interna con conseguenti migliori risultati e rendimenti.

Secondo noi, tutto questo era dovuto al fatto che nella simulazione mentale del SIMBAD il soggetto deve recitare contemporaneamente due ruoli: quello di chi domanda e quello di chi risponde sotto forma di diversa coscienza. In parole povere questo sdoppiamento, questo doppio ruolo, può creare un rallentamento delle funzioni cerebrali che, secondo le teorie di Pribram, sarebbe proporzionale al numero di operazioni che il cervello stesso deve effettuare in un ciclo macchina, intendendo il cervello come un computer biologico.

Per esempio quando nel SIMBAD il soggetto parla con la sua parte animica lui stesso è inconsciamente anima ma si deve sdoppiare in un doppio ruolo, quello di chi chiede e quello di chi risponde e nel fare ciò deve assumere, in alternanza, due stati coscienziali differenti: quello di anima che risponde e quello della triade (anima, mente e spirito) che domanda.

Ma se in un esercizio di simulazione mentale, indotto dall'esterno, riuscivamo ad ottenere gli stessi risultati di una ipnosi profonda, allora potevamo costruire una simulazione mentale che ci potesse garantire se non altro gli stessi risultati senza l'uso dell'ipnosi.

In questo caso avremmo costruito una specie di SIMBAD modificato opportunamente, che avesse avuto l'unico rapido scopo di liberare l'addotto dal suo problema, mettendolo in condizioni di potersi difendere dalla stessa interferenza aliena, nel futuro.

Inoltre se non fosse stata necessaria la tecnica ipnotica o alcune informazioni di PNL tutti, opportunamente preparati, avrebbero potuto condurre l'esercizio su chiunque altro.

Il vantaggio di una operazione del genere sarebbe stato elevato poiché avremmo ottenuto

- Velocità operativa
- Assenza di particolari prerequisiti dell'operatore (vedi dopo)
- Metodi meno invasivi dell'ipnosi profonda
- Assenza totale di interferenze aliene durante lo svolgimento della simulazione
- Raggiungimento in breve tempo di una gran quantità di addotti
- Utilizzo di mezzi di comunicazione telematici per la procedura senza spostamenti sul territorio
- Costi azzerati
- Scavalco del problema inerente le ipotesi di illegalità sull'uso ed abuso di tecniche ipnotiche, spesso sollevato dai nostri detrattori

La nuova tecnica

L'esercizio mentale che proponiamo qui di seguito è stato ampiamente testato su decine e decine di nuovi addotti e consta di differenti moduli applicativi che tecnicamente potrebbero essere applicati, anche non in sequenza e staccati quindi tra loro, su addotti parzialmente liberati ma che devono invece essere applicati ad un nuovo addotto in sequenza operativa precisa come è quella che viene esposta qui di seguito.

la flash mental simulation (FMS)

La simulazione mentale deve essere guidata da un soggetto esterno che può non possedere particolari informazioni sul funzionamento di tecniche di PNL o di ipnosi ma che deve possedere una ottima conoscenza del fenomeno adduttivo secondo i nostri studi. Va sottolineato però che tale simulazione anche se può sembrare un gioco va a colpire ed attivare i quattro canali archetipici più importanti dell'essere umano e deve essere condotta con grande maestria ed esperienza per evitare che il soggetto finisca involontariamente in uno stato ipnotico profondo, con conseguente incapacità di gestione di chi pratica la metodologia, se non esperto di queste tecniche. Dire che non sono necessari particolari prerequisiti per praticare la tecnica non vuol dire dunque che tutti la possano applicare sconsideratamente.

La simulazione mentale prevede di far ricostruire al soggetto un luogo preciso, che gli verrà descritto in anticipo, in cui egli si vede e si percepisce volare.

Questo primo *step*, che rappresenta il primo modulo o modulo introduttivo, accosterà inconsciamente potenti archetipi alla simulazione mentale, allertando, in questo modo, le componenti animica, spirituale, mentale e corporea del soggetto stesso, pur non chiamandole in gioco apertamente.

In parole povere si evocherà per esempio la parte animica del soggetto senza che i suoi parassiti interni o la sua memoria aliena attiva (MAA) siano coscienti di ciò che sta accadendo.

Avevamo infatti potuto notare come alcuni soggetti non riuscissero a ottenere buoni risultati con il SIMBAD a causa di forti interferenze interne alla stanza virtuale del SIMBAD stesso, dovute all'attività di tre componenti: il Lux, la MAA ed il Parassita Extracorporeo, di cui abbiamo a lungo parlato nei nostri precedenti lavori.

Con questa nuova procedura invece non è ancora accaduto che un parassita alieno abbia preso in mano la situazione ed abbia impedito lo svolgimento corretto della procedura.

Almeno questo primo risultato era stato ampiamente raggiunto.

Nel modulo iniziale si mette a contatto il corpo del soggetto con le sensazioni ideiche di aria, acqua, terra e fuoco, attivando inconsciamente le quattro componenti dell'uomo. Mentre il soggetto viene distratto ed attirato dalla descrizione delle quattro forze che lo circondano e che vengono richiamate in continuazione da colui che conduce la simulazione, si porta il soggetto a ritenere che non stia succedendo nulla di anomalo o di pericoloso. Questo tipo di approccio rilassa il soggetto in modo profondo e quando ciò è accaduto il secondo modulo produce un distacco della parte animica con la quale il soggetto avrà un colloquio preferenziale, tramite un processo detto di "dissociazione semplice" (io vedo la mia anima esterna a me).

Questo modulo, detto di riconoscimento, accade in una zona di spazio tempo in cui solo anima e l'interlocutore possono interagire tra loro. A questo punto della simulazione qualsiasi tipo di interferenza sia aliena che militare, sia interna che esterna al corpo del soggetto non ha più possibilità di essere effettuata. Ci aiuterà in questa situazione l'archetipo dello specchio, già utilizzato abbondantemente nel SIMBAD come strumento di controllo delle identità delle entità che si presentano nella stanza virtuale interna e che devono specchiarsi per confermare la loro reale natura.

Successivamente partiranno i moduli operativi dove, in ordine preciso e con la tecnica della "doppia dissociazione", la parte animica del soggetto verrà messa in condizioni di leggere nel corpo, contenitore dell'addotto, la presenza di differenti microimpianti, con conseguente eliminazione di essi. Successivamente alla parte animica verrà chiesto di cercare le copie del suo contenitore in mano aliena e militare e successivamente di distruggerle o di eliminarle dallo spazio tempo.

Il modulo successivo viene detto dell'album delle fotografie. Si chiederà ad anima di mostrare le fotografie di tutti coloro che sono venuti a prendere questo contenitore così che anima li veda e li riconosca o meglio prenda coscienza di loro. Una volta effettuata questa operazione, nell'ambito di questo modulo, si chiederà ad anima di eliminare dal futuro di quel contenitore tutti i personaggi dell'album delle fotografie. Si chiederà di controllare di nuovo se nel futuro essi tornano e si insisterà fino a che il soggetto "non vede" più, nel suo futuro, gli alieni che intervengono su di lui.

Questo punto è importante che sia effettuato con accuratezza perché corrisponde alla fase di riprogrammazione del futuro tanto caro alla PNL classica.

A questo punto si chiede ad anima di ricordare il suo primo contenitore e nel caso esso risultasse il contenitore di un Uomo Primo (Up) si deve procedere ad un ulteriore modulo che descriveremo più avanti. Se invece anima non possiede questo ricordo si procede a

chiederle di unirsi alla propria mente ed al proprio spirito e provare la fusione. Infine si fa uscire dallo specchio il soggetto, che torna nel nostro universo virtuale.

A questo punto il soggetto è potenzialmente liberato per sempre dal problema alieno. Anche se gli alieni tornano, non riescono più ad utilizzarlo. In questo contesto bisogna però specificare quale deve essere l'atteggiamento dell'addotto da questo momento in poi verso l'alieno, per evitare spiacevoli situazioni di recrudescenza del fenomeno che descriveremo subito dopo aver descritto i singoli moduli nei particolari.

Modalità operative

Modulo Introduttivo

Si chiede al soggetto di costruirsi un mondo interno in cui egli volerà.

Questo mondo deve contenere il mare, che si perde all'orizzonte in tutte le direzioni, il cielo, con il sole che scalda l'aria ed un'isola posizionata da qualche parte a piacere.

Si deve chiedere al soggetto di volare in questo contesto e mentre lo fa gli si dirà di farci la telecronaca in diretta del suo volo. Si aiuterà il soggetto alla visualizzazione del contesto con frasi del genere:

.. quando volerai verso il basso, sul mare, sentirai forte il rumore dell'acqua e delle onde, avrai addosso quella specie di sensazione di appiccicato classica del sale marino e sentirai anche un po' gli spruzzi dell'acqua addosso a te, ma quando voli in alto si sentirà un certo tepore dovuto al sole che si avvicina e, se voli piano o stai fermo, si sentirà sulla pelle del volto o nelle orecchie, il rumore dell'aria. Un rumore sottile e flebile se sei fermo sospeso a mezz'aria, ma forte come se avessi la testa fuori dal finestrini di un treno, se voli velocemente ...

Mentre il soggetto è intento a descrivere con i suoi canali VAK il contesto e le sensazioni che prova, gli chiederemo ad un certo momento (dopo sessanta secondi circa dall'inizio della sua cronaca in diretta):

.... come sei vestito? Fa caldo o fa freddo? C'è vento forte?...

E solo dopo che il soggetto ha focalizzato anche queste ancora cenestesiche, gli si dirà che:

..... sospeso nel cielo c'è un puntino molto distante, sospeso a mezz'aria, e se lui ci vola vicino si accorgerà che quel puntino è uno specchio sollevato a mezz'aria

Gli chiederemo di fermarsi di fronte allo specchio e di specchiarsi per vedere come è vestito. (prima dissociazione semplice).

Una volta che il soggetto si è visto allo specchio e si è dissociato (questo vuol dire che sta cedendo al lobo destro il controllo delle immagini simulate e cioè stiamo andando sotto il controllo principale della parte animica), gli chiederemo di volare dentro lo specchio, in un sol balzo, perché di là c'è un altro posto dove solo lui e la sua anima possono stare.

Il soggetto vola dall'altra parte. (fine primo blocco)

Note:

In alcuni casi il soggetto vede uno specchio tutto nero. In quel caso si deve dire al soggetto che c'è un altro specchio tutto luminoso dentro il quale deve entrare e trascurare quello nero.

Lo specchio nero è la rappresentazione di un tentativo da parte dei parassiti alieni, ospiti all'interno del contenitore dell'addotto, di fuorviare il soggetto.

Un'altra tecnica usata con successo ed applicata quando il soggetto entra per sbaglio nello specchio nero è di dirgli che esiste ancora un altro specchio luminoso all'interno di quel luogo.

E lo si invita ad attraversare anche quello.

*L'archetipo dello specchio è molto potente ed evoca inconsciamente **il luogo** dove anima, abita **al di là del tempo**.*

Evoca inoltre sempre inconsciamente la geometria dell'universo virtuale di Bohm che non permette a coloro che non sono atemporali di finire in un luogo atemporale come quello. In altre parole da un punto di vista ideico-mitologico e dunque simbolico-archetipico si supera la soglia del luogo in cui chi non è anima non può essere.

Nella storia della fiaba il diavolo o il vampiro o lo zombie od il morto vivente non hanno immagine speculare, non possiedono ombra e non solo non possono passare dall'altra parte, luogo del mito dell'anima ma non hanno nemmeno immagine speculare perché la loro immagine cioè la loro essenza del mondo virtuale fatta di fotoni che rimbalzano contro la materia e che interagiscono con essa, viene "rigettata al di qua" e non può andare oltre. Inoltre bisogna sottolineare come, in questo mondo virtuale ed archetipico creato dalla mente del soggetto, potenti sono gli archetipi di: terra, aria, fuoco ed acqua ed è bene passare rapidamente alla visione finale dello specchio. Il modulo non deve durare più di tre minuti e comunque direi che diventa rischioso se supera i cinque minuti. In questo periodo di tempo è bene far focalizzare subito l'attenzione del soggetto sullo specchio, che deve essere collocato a mezz'altezza, nel cielo (si favorirà questa visione con le opportune induzioni visive). Un periodo di osservazione troppo lungo dell'isola potrebbe indurre il soggetto a vedere nel suo corpo, gli agganci con i vari parassiti, così come il soffermarsi sull'aspetto del mare potrebbe indurre la mente del soggetto a "buttar fuori" tutte le problematiche mentali del nostro ipotetico addotto. In questa fase, il mare verrebbe descritto come decisamente nero e burrascoso e sull'isola potrebbero prendere corpo figure di alieni legate alla presenza della Memoria Aliena Attiva (MAA) o legate alla presenza di alieni parassiti come il Biondo a sei dita o l'alieno identificato con la sigla convenzionale di Horus.

Modulo del riconoscimento

Appena ciò accade (dopo circa tre secondi) si deve chiedere al soggetto di descrivere il luogo che è dalla parte opposta dello specchio. E rapidamente le si chiede di cercare la sua anima con la frase:

.. ora cercala, lei è lì da qualche parte, c'è solo lei lì dentro ...

Se il soggetto non riesce a scorgere niente attendere qualche secondo e ritornare alla carica con una semplice suggestione visivo cenestesico auditiva:

... guarda ora arriva, la senti?.... ecco!

Quando il soggetto ha focalizzato la sua parte animica la deve descrivere.

La descrizione della parte animica è un passo fondamentale del modulo di riconoscimento dove il conscio prende coscienza dell'inconscio ma manca ancora la seconda parte del riconoscimento.

... chiedi alla tua anima se sa chi è lei e che tu sei il suo contenitore?.....

Da questo momento in poi l'aggancio conoscitivo è stato effettuato. Anima può parlare a parole a gesti o in qualche altro modo basta che si faccia capire. Se in questo contesto ci sono delle incertezze sulla comunicazione animica bisogna chiedere al soggetto di farsi intermediario tra noi e la sua anima perché essa si faccia comprendere bene perché non ci devono essere malintesi.

A questo punto si esorta il soggetto a chiedere alla sua anima se conosce i "signori che vengono a prendere lei ed il suo contenitore"....

Anima può rispondere sì, no, bho! Ed in questo contesto si chiede ad anima se sa perché questi "signori" vengono. Se non lo sa le si chiede se vuole che noi la si informi.

In questo contesto chi sta conducendo l'esercizio dirà ad anima con parole semplici e concetti archetipici che questi signori vengono per lei e vogliono la sua energia e che è

bene che ciò non accada perché tutto questo mette in pericolo la sua esistenza e quella del suo contenitore.

Se anima attraverso il nostro addotto risponde che “per lei non è un problema”, la si invita a guardare nel suo futuro ed osservare cosa accade se lei non interviene, suggerendogli che lei verrebbe bloccata e fatta schiava per sempre e non potrebbe effettuare le sue esperienze. Insistere con il termine: bloccato, prigioniero, mancanza di esperienza, obbligato, contro la volontà, prigioniero.

Non utilizzare o evitare termini temporali del tipo: prima, dopo, dove sembra si possano utilizzare termini come: attimo, sempre, mai-più (non “mai”, da solo), istante, attuale, ora.

Anima rapidamente si rende conto cioè acquisisce coscienza della sua situazione ed a questo punto le si chiede se vuole che “questi signori” non vengano più! (mai-più).

Se anima è d'accordo, le si chiede se sa come fare ad ottenere questo risultato. Anima dice quasi sempre di no.

Allora le si chiede se vuole che le si insegni a farlo. Anima dice sempre di sì.

E dunque, a questo punto, inizia il terzo modulo (fine secondo modulo).

Note:

Il luogo al di là dello specchio è sovente buio oppure luminoso oppure eguale al di qua ma dove non c'è nessuno. Statisticamente sembra che la risposta più probabile sia un luogo buio dove i fotoni non possono muoversi, quasi a dimostrare che un loro movimento produrrebbe tempo e siccome il tempo non esiste questo luogo si paragona all'orizzonte degli eventi di un buco nero.

Sovente alla fine della simulazione mentale il luogo diventa sempre più chiaro fino a diventare bianco, quasi a dimostrare che anima ha cambiato sede ed ora si è riunita alla coscienza od ha comunque acquisito consapevolezza del sé.

Modulo della bonifica del contenitore

Si chiede ad anima di osservare (non “guardare” che è un termine esclusivo per visivi) all'interno del cranio del proprio contenitore e di verificare se ci sono cose senza vita che non sono le sue.

Lo scopo di questo passaggio è quello di far prendere coscienza ad anima di tutti i microchip che sono all'interno del contenitore e dopo la presa di coscienza eliminare il problema con l'utilizzo del suo atto di volontà.

Si sta per operare una Doppia Dissociazione cioè l'istante in cui anima prende il controllo della situazione e da questo momento in poi potrebbe essere direttamente lei a interloquire con il conduttore della simulazione mentale, senza passare attraverso la mediazione del conscio.

Si chiederà ad anima di guardare dentro il cranio del soggetto con frasi del tipo:

... da lì si vede bene ... se c'è qualcosa che non è del contenitore esso appare con colori differenti..

La risposta di anima non tarda a arrivare. Il soggetto accompagna lo *scanning* di anima con il movimento della testa e dei bulbi oculari come a seguire la scena.

Anima deve essere condotta a verificare la presenza di tre microchip che sono quello pineale, quello frontale (detti emozionale e posizionale) e quelli dietro i padiglioni auricolari, di solito dietro uno solo delle due orecchie esterne.

A volte anima li vede tutti distintamente anche se non è stata avvertita né della posizione né della tipologia dell'impianto. A volte vede anche altri impianti (raramente) che sono però di tipo soggettivo e cioè non sono generici di tutti gli addotti ma personalizzati per risolvere qualche problema legato a quel particolare addotto.

Dove invece anima abbia qualche dubbio saremo noi, cioè l'operatore esterno, che deve indicherà ad anima dove guardare.

Questo aspetto della questione non deve sembrare una imposizione a trovare cose che in realtà non ci sono ma deve essere solo legato al fatto che se anima non ha coscienza delle cose che deve cercare non le troverà mai.

Una volta che anima ha localizzato questi primi tre microchip le si chiede di analizzare le posizioni dietro i bulbi oculari ed in bocca sul palato.

Anima localizza subito la posizione giusta degli oggetti ed a quel punto le si chiede se vuole eliminarli?

Anima dice sempre di sì.

A questo punto le si chiede se sa come fare e se vuole che le si dica come deve fare per eliminarli.

Anima vuole sapere di solito come fare..ed a quel punto le si dice di utilizzare il suo atto di volontà con le parole:

.. basta volerlo.. ed accompagnare questa esortazione con un'ancora visiva del tipo:

.. è come se partisse un raggio che distrugge questa roba.. tu lo fai partire e colpisci il punto dove c'è questa cosa e questa cosa scompare perché non è mai (mai-più) esistita.. la cancelli da adesso e da sempre (dal passato, presente e futuro)... cominciamo da quello dentro la testa

E poi si ripetono, ogni tanto, mentre anima è alle prese con la eliminazione fisica dei microchip, frasi come:

... mai-più, è la tua volontà che lo vuole, un raggio luminoso che elimina dalla tua esistenza, quella roba..

Si incoraggia anima a fare questo trattamento anche agli altri microchip senza dimenticarne nessuno.

E si chiede ad anima di dirci quando ha finito, ad ogni microchip eliminato.

Poi si chiede ad anima di osservare e cercare nello stomaco, in una delle due mani, nei genitali, in uno dei due piedi.

Anima inevitabilmente trova il chip nello stomaco tra due dita della mano in corrispondenza ad una micro cicatrice e in uno dei piedi di solito nell'alluce.

Il microchip nei genitali è probabilmente un anticoncezionale (ad anima va detto).

In alcuni casi mentre anima fa l'introspezione ai genitali si scopre che esiste la possibilità di monitorare anche un feto alieno (è successo alcune volte).

In questo caso nelle femmine può scoppiare una crisi emotiva forte.

Va detto che bisognerebbe evitare di produrre la simulazione mentale quando una addotta è portatrice di feto alieno perché anima si rifiuta di eliminarlo e questo produrrà inevitabilmente una successiva adduzione dell'addotta dopo il trattamento, da parte dei possessori del feto stesso, nel tentativo estremo di recuperarlo in extremis.

Ripresa che costituirà l'ultimo rapimento.

In altre parole anima permette all'alieno di riprendersi il loro feto dopo di che non si risponde più del trattamento di favore che anima ha prodotto e l'alieno non riesce più ad avvicinarsi al contenitore dell'addotto.

Note:

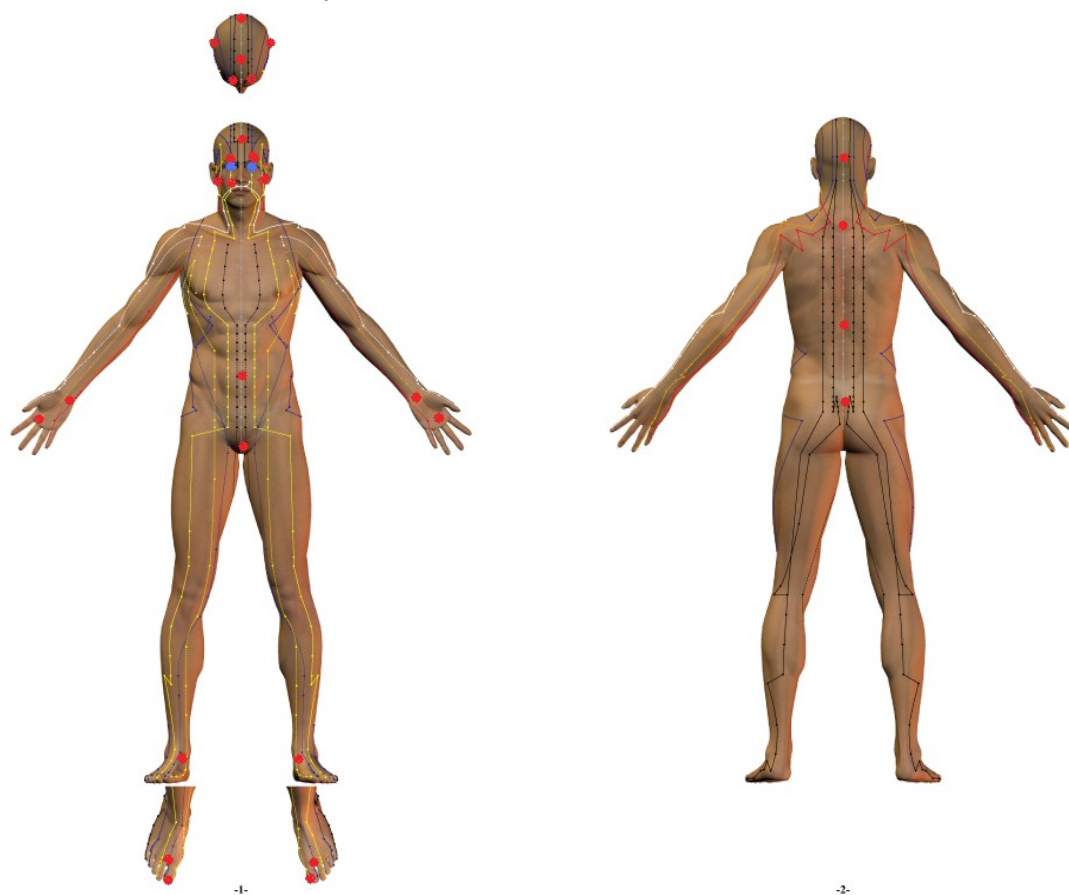
Abbiamo provato in alcuni casi, a chiedere ad anima se volesse espellere il feto alieno e quando lei fosse stata disponibile a questa operazione abbiamo chiesto di farlo.

Tale trattamento produce l'espulsione di materiale placentare nel giro di 24 ore dalla fine della flash simulation.

Non abbiamo avuto modo di analizzare tale materiale fino ad oggi.

Questo tipo di situazione porta a supporre che la parte animica possa decidere se avere un figlio o non portare avanti la gestazione, che a volte, nella vita quotidiana di tutti i giorni, viene interrotta da fattori che oggi come oggi possono essere ascritti a fattori solamente

chimici ma che sembrerebbero avere motivazioni psicosomatiche forti (la volontà di anima a non produrre altri contenitori).



Quindi si chiede ad anima di monitorare la spina dorsale dall'alto al basso.

Ci sono tre micro impianti che appaiono ad anima all'altezza della cervicale, tra la quarta e la quinta vertebra lombare ed in fondo alla schiena.

Sovente esiste un micro impianto anche sotto il cervelletto che viene confuso con l'impianto cervicale a livello di spina dorsale ma che "forse" rappresenta un ulteriore altro innesto.

Con la stessa procedura si esorta anima a far fuori gli impianti.

Questi ultimi impianti sono legati all'alieno Horus ed al Ringhio (il biondo a sei dita), vanno ad interagire direttamente sul cervello non a livello di anima e spirito ma a livello di mente.

In generale esistono due ipotesi di trattamento degli impianti che vengono probabilmente determinate dal tipo di vocaboli utilizzati nel colloquio con anima stessa.

In alcuni casi i microchip vengono rotti e non funzionano apparentemente più con scomparsa dei fischi nell'apparato auditivo, delle interferenze con apparati elettronici (telefonini, gate all'aeroporto, in banca, eccetera), in altri casi spariscono fisicamente (evidenze con controlli tac o RMN fatti prima e dopo il trattamento), (fine terzo modulo).

Note:

Durante la fase di eliminazione dei quattro agganci sul retro del corpo, Anima può avere una percezione spontanea del parassita Horus\Ra e/o del Sei-dita\Ringhio ad essi collegati. Questo fenomeno, dovuto al "contatto" di Anima con i suddetti agganci durante il loro scioglimento, può essere sfruttato per eliminare da subito chi viene così percepito, evitando quindi di rimandare la cosa e lasciare anche un'opportunità di interferenza.

Per fare ciò è sufficiente indicare ad Anima di "risalire" all'altro capo degli agganci onde scorgere i due alieni, sia nella forma incorporea tipica del loro universo, che in quella corporea che assumono nel nostro, ed eliminarli in entrambe le forme.

La loro percezione sarà così molto più chiara, non essendo necessario "imboccare" Anima indicandole le "figure" da cercare, nel caso non le identificasse da sola.

Ciò risulta particolarmente efficiente nei casi in cui, in una precedente FMS, il soggetto, con la sua Anima, non fosse riuscito a trovare uno dei due parassiti trans-dimensionali, o nessuno dei due, producendo sull'addotto l'erronea impressione che qualche alieno potesse mancare all'appello, con la conseguente l'illusione di essersi definitivamente liberato.. Seguendo infatti lo schema di base della procedura, questi due alieni verrebbero eliminati solo in una fase successiva a questa, dove non sarebbe più possibile ricorrere a tale scorciatoia, essendo stati ormai sciolti gli agganci con essi.

Si può quindi impiegare questo metodo preventivamente, al termine di questo modulo, soprattutto se si fossero già presentate difficoltà nella scansione e nella pulizia del contenitore.

Modulo di eliminazione MAA e LUX ed eventualmente parassita trans dimensionale

Solo dopo aver eliminato le interferenze di natura elettronica si chiederà ad anima di verificare il cranio di questo soggetto: le si dirà la frase: ... nel tuo contenitore, c'è qualcosa di vivo che non è tuo si vede bene da lì ... appare come qualcosa di colorato diversamente dal tuo cervello

Osserva bene

Anima cerca e nel giro di venti secondi circa trova Lux e MAA a volte prima l'uno o l'altro indifferentemente. Il lux appare sempre come una pallina luminosa che si sposta per non essere mirata dal raggio luminoso della volontà di anima e cerca di uscire dalla scatola cranica posizionandosi a volte sul plesso solare.

Anima deve essere aiutata a parole ed incoraggiata a farlo fuori. Anima può farlo fuori in un attimo ma sovente è intimorita da questo coso che si muove di propria volontà: ma si deve insistere e si deve fare in modo che anima lo consumi, lo elimini, lo coventizzi.

Anima deve essere informata che se il Lux non viene terminato, tornerà.

Il successo della eliminazione del Lux dipende molto dalla efficacia con cui l'operatore esterno agisce sull'addotto. Sovente il lux prima di essere eliminato scappa fuori dal contenitore.

In questo contesto bisogna dire ad anima di inseguirlo e terminarlo perché questo è l'unico sistema per liberarsene. A volte anima non vuole eliminare il Lux ma lo caccia solo dal suo contenitore. Anima ha comunque imparato a conoscerlo ed a cacciarlo.

Si passerà alla MAA.

Si mostra ad anima un emisfero cerebrale particolare: anima lo trova da solo in perfetto accordo con il mancinismo del soggetto se presente. (non sbaglia mai e posiziona la MAA sempre nel lobo sinistro nei destrimani).

Si chiede ad anima di guardare dentro quella zona del cervello del suo contenitore, colorata in modo differente e vedere una figura, un corpo, qualcosa che occupa quella zona.

Anima, a questo punto, vede la figura del corpo della MAA e prende coscienza di che tipo di MAA il soggetto ha sempre portato con sé.

A questo punto si chiede di eliminare anche la MAA con parole del tipo:

.. la tua volontà è come una spugna luminosa che passa sopra quella zona di cervello e la pulisce,.. via tutto quello che non è tuo.. come se non ci fosse mai-più stato.

L'operazione richiede di media dai due ai cinque minuti.

Quando anima ha finito il suo lavoro, le si chiede di provare a verificare come sta "ora" nel suo contenitore senza quella roba.

Anima risponde sempre che sta più larga, il suo contenitore risponde in modo rilassato e anche l'espressione del viso appare più distesa, (fine quarto modulo).

Note:

In alcuni casi il soggetto, o meglio la sua parte animica, percepisce, a questo livello, il parassita trans dimensionale che è colui che sta all'interno del Ringhio o del Sei dita. Questo parassita viene percepito come una sorta di forma nera senza tridimensionalità, sovente legata archetipicamente al cervelletto o comunque alle spalle dell'addotto.

Se questo accade è in questo punto che il soggetto lo deve eliminare con il suo atto di volontà. La cosa viene vissuta come un distacco forzato e a volte violento, dove la volontà di anima ha sempre la meglio. Sempre! Non sempre invece questo parassita mostra la sua presenza e ciò è dovuto ad alcune considerazioni, la prima delle quali è dovuta alla non continua presenza di tali parassiti agganciati al corpo dell'addotto.

Essi abitano un altro universo e stanno di là.

Sovente non sono agganciati al contenitore che dunque non li vede a questo livello della procedura, ma li vedrà in seguito nel modulo dell'album delle fotografie (leggi dopo).

Una seconda ipotesi è legata al fatto che il parassita tende a non manifestarsi.

Verrà comunque eliminato nei moduli successivi.

Modulo di eliminazione copie

A questo punto si chiede ad anima se sa che ci sono delle copie che sono state fatte dell'attuale contenitore, copie che devono essere distrutte, altrimenti, attraverso l'attivazione di quelle copie, anima sarebbe ripresa contro la sua stessa volontà.

Poi si chiede ad anima di andare a cercare queste copie nella griglia olografica (ovviamente si userà un termine che lei può comprendere come.. cercare adesso o in questo attimo o cercare attorno a lei).

Le si dirà che lei sa dove sono le copie e che lei ci si può collegare con facilità e la si inviterà a cercare i luoghi nell'universo dove queste copie sono.

Anima ci mette circa cinquanta secondi a trovare il primo luogo e nell'arco di tre minuti circa ha trovato i tre principali luoghi dove sono le copie. Un luogo corrisponde sempre ad armadi di conservazione.

E' presidiato da militari. Un secondo luogo è quello dove di solito c'è la razza a cui corrisponde la memoria aliena attiva del soggetto e dove ci sono cilindri trasparenti in cui queste copie galleggiano nel solito liquido di conservazione.

Un terzo luogo corrisponde solitamente al luogo caratterizzato da situazioni in cui le copie sono conservate in orizzontale e sono sovente legate all'alieno Horus o al Ringhio.

Le copie variano di numero da una a tre in dipendenza del luogo di conservazione e dalle procedure di chi evidentemente le conserva.

Si chiederà ad anima, ogni volta che trova un luogo in cui vengono conservate, di far fuori le sue copie incoraggiandola, ricordandogli che tanto non sono vive e sono finte, in modo da evitare crisi e conflitti interni.

In questo modulo si può perdere un po' di tempo a verificare il contesto in cui le copie vengono distrutte in modo da verificare la natura dei tre possessori di copie verificando sempre la presenza del militare, della MAA, che viene così riconfermata con i dati ricavati dal modulo precedente e del parassita extradimensionale: Horus (che contiene Ra, il parassita senza corpo) o Ringhio (con il suo contenuto alieno anche esso senza corpo). (ricordiamo in questa sede che Horus, Ra e Ringhio sono nomi convenzionali da noi dati a questi alieni in lavori precedenti a questo).

Note:

In realtà ultimamente quando anima descrive il luogo dove vengono conservati i suoi contenitori vede anche contenitori di altri addotti sconosciuti.

Oggi abbiamo la tendenza a chiedere ad anima di eliminare tutti i contenitori che percepisce, sia suoi che di altri. Questa operazione ad anima non sembra costare nulla e

produce un vantaggio indiretto per la liberazione di altri addotti ignari di esserlo. (fine quinto modulo).

Modulo del riconoscimento alieno o album delle fotografie.

A questo punto, dopo che anima si è percepita dentro il suo contenitore senza interferenze, è possibile riprogrammarla per il futuro ma, per fare questo, anima deve vedere e riconoscere tutti gli alieni che sono venuti a interagire con il suo contenitore. Alien di cui lei non ha ricordo ma che presto riconoscerà.

Si chiede ad anima di costruire un album di fotografie e mostrare al suo contenitore nella sua mente una immagine di tutti quelli che sono venuti, razza dopo razza.

A questo punto anima, senza alcuna apparente difficoltà, costruisce un album di fotografie con tutte le specie di alieni che noi descriviamo nei nostri studi.

Ad ogni immagine che descrive sommariamente (non ci dilunghiamo troppo su queste descrizioni che servono solo ad anima a verificare la tipologia aliena che deve tener lontana ed a noi a capire quali alieni stia verificando) noi incoraggeremo anima a costruire la prossima.

Anima deve vedere:

1. Il sauroide
2. L'insettoide
3. Il testa a cuore
4. Il biondo a cinque dita
5. L'anfibio con le dita a rana
6. Il lux
7. Il militare umano
8. Il biondo a sei dita (ringhio)
9. L'horus (l'alieno dalle sembianze di un volatile antropomorfo legato alle antiche civiltà egizie)
10. L'ebe (il classico grigio in tutte le sue varianti)
11. La macchia nera (il contenuto dei parassiti trans-dimensionali: Horus o Ringhio)
12. Chiunque altro di cui anima abbia cognizione
13. Qualsiasi tipo di UFO che abbia portato ad un rapimento del contenitore e di cui Anima abbia memoria

In questa descrizione può essere che alcuni soggetti non vengano ricordati e questo può succedere perché, a tutt'oggi, non abbiamo la certezza che tutti gli addotti abbiano avuto a che fare con proprio tutte queste specie.

Se anima, ad un certo punto, non ricorda altro, vuol dire che non ha avuto interferenze di quel tipo e dunque bisogna soprassedere in questa fase eventualmente lasciando spazio a frasi generalizzanti (in grammatica trasformazionale il processo di generalizzazione intende non descrivere una classe di appartenenza con elementi categorizzanti in modo da comprendere tutto il comprensibile) che insegneranno ad anima a non farsi prendere da nessun altro. In alcuni casi, data l'impossibilità dei soggetti riconosciuti nell'album, ad avvicinarsi fisicamente ad Anima ed al suo contenitore, sono state tentate interferenze da parte di UFO stazionanti nei pressi del soggetto, sovente percepiti attraverso il soffitto o il muro della stanza, diventato trasparente.

Si deve perciò obbligatoriamente introdurre il riconoscimento di questa tecnologia (punto 13), che Anima sembra meglio classificare con il termine "macchine volanti", associato agli esseri che "sono venuti a prendere il suo contenitore" e che ha già precedentemente individuato (punti 1-12).

Questo ulteriore richiamo, tiene lontani anche gli UFO che provano ad interferire a distanza sull'addotto e che Anima non riuscirebbe a contrastare efficacemente, non essendo mai stata programmata per questo.

La dimostrazione dell'importanza di questo punto, appare confermata sia dalla fine di questa interferenza, dopo tale programmazione, sia dalla reazione di Anima, in una minoranza di soggetti, che percependo, come un pericolo, l'UFO nelle vicinanze, lo neutralizza anche quando non le è mai stato detto di farlo.

Note:

E' a questo punto che anima deve essere avvisata che l'Horus e il Ringhio sono solo contenitori di altre "cose senza corpo" che di solito anima vede come macchie informi nere e bidimensionali e dove "il sei dita" è un contenitore finto mentre "l'Horus" è un contenitore vivo. Anima deve essere informata che distruggere o cacciare i due contenitori non basta ma lei deve riconoscere dentro di loro "gli altri" e non farli più avvicinare.

Se a questo punto chiediamo ad anima da dove viene il contenuto di questi due esseri essa non ha dubbi e dice che queste due entità senza corpo vengono da un altro posto dove non c'è il corpo o dove tutto si chiude.

Insomma anche se coscientemente, il soggetto addotto non sa niente, anima risulta comunque molto ben informata, una volta che ha acquisito conoscenza e consapevolezza delle cose.

Quando anima ha preso coscienza di tutte queste tipologie di alieni e militari (il soggetto che non ricorda nulla prima di questa simulazione è in grado, a questo punto, di descrivere esattamente le tipologie aliene perché anima gli mostra le immagini che prende dalla griglia olografica) può essere riprogrammata.

Le si chiederà se vuole che questi "signori" **non** vengano **più** a prendere lei ed il suo contenitore. Il concetto di lei ed il suo contenitore va sempre ricordato perché altrimenti anima si riprogramma a non farsi prendere ma non prenderà in considerazione che gli alieni possano invece interferire sul suo contenitore. Bisogna sempre ricordare ad anima che anche il suo contenitore non deve più essere preso. Se anima è d'accordo le si chiederà se vuole che le si insegni a "mandarli via". Anima risponde sempre positivamente ed allora le si chiede di osservare il futuro di questo contenitore in un solo attimo. Potremmo accompagnare queste parole con la solita spinta visivo cenestesica del tipo:

.. osserva il futuro di questo contenitore ... vedi ancora che ci sono quei signori che vengono a prendere il tuo contenitore?....

Ovviamente anima risponde positivamente e dice.. si tornano ma non possono fare più nulla..

Oppure dice:

.. torna solo Tizio o Caio

in dipendenza di come abbiamo lavorato bene nei moduli precedenti.

Ora si chiede ad anima di pulire il suo futuro da queste immagini e si cancellerà automaticamente anche la realtà della loro presenza..

Accompagneremo questa visualizzazione con le parole:

mai-più, non-più, cancellato, basta (il termine basta viene interpretato da anima come "mai accaduto").

Si chiederà ad anima di guardare ancora e osservare se questi tornano ancora.

Anima osserva il suo futuro e descrive quello che ora è il suo futuro.

Solitamente dice che gli alieni tornano ma non possono più far niente. Non prendono più né il contenitore né lei ma tornano. A volte dice che tornano per qualche conoscente o parente con cui quel contenitore convive (figli, coniugi, fratelli, genitori).

A questo punto si chiede ad anima se si farà più prendere: o lei od il suo contenitore; (si proietta cioè nel presente, la conferma del futuro). Anima risponde di no, con fermezza!

Ora anima deve essere preparata a fornire due informazioni importanti e per questo le si chiede di guardare nel suo futuro e nel futuro degli altri suoi contenitori.

Le si chiede di contarli. Anima vede tutti i contenitori assieme ma non sa quanti sono a meno che non le si dica di contarli. Allora ne vede uno alla volta e li può contare. Anima dice che il numero dei suoi contenitori va da un minimo di zero (cioè l'attuale ed l'ultimo) ad un massimo di sei, sempre. Questo tipo di domanda di controllo serve a far comprendere al soggetto quale è il destino del suo futuro e serve a far capire a noi se la risposta è in linea statistica con tutte le altre, per l'aumento dell'indice di credibilità di tutte le risposte emerse fino a questo punto.

Inoltre anima prende immediata coscienza di cosa il futuro le riserva e sovente descrive "quando finisce tutto di qua che si va di là, in una dimensione fatta di luce".

Si ricorda che il soggetto non è in ipnosi ma in uno stato in cui è collegato alla sua parte animica e risponde spontaneamente ed immediatamente ma non ha coscienza di quello che dice poiché il lobo sinistro del cervello è fino a questo punto tagliato fuori dall'ottanta per cento della comunicazione.

La seconda domanda di controllo è legata invece al primo contenitore di anima. Chiediamo ad anima di dirci come è fatto il suo primo contenitore in assoluto.

E' d'obbligo impiegare il presente come verbo perché anima va a vedere l'attuale suo primo contenitore che è a tutt'oggi presente anzi copresente con il nostro tempo.

Lo scopo di questa indagine è verificare se il tipo di parte animica che stiamo trattando derivi dal secondo creatore o dal primo creatore.

Se anima descrive il corpo del suo primo ospite come un gigante umano, siamo di fronte ad un Uomo Primo (Up) ed è necessario un ulteriore modulo di programmazione animica mentre, se il contenitore di anima è quello di qualsiasi altra cosa, questo ultimo modulo non è necessario e si procede con il chiedere ad anima se vuole provare a mettersi assieme al suo spirito ed alla sua mente facendo un esperimento di fusione. Anima di solito è titubante ma poi prova e ne trae immediato vantaggio.

Si insegna così ad anima a collaborare nella triade e si azzerano tutti quegli atteggiamenti schizofrenoidi classici di molti addotti, che dopo l'esperienza della fusione della triade, acquisiscono una mappa del territorio totalmente completa almeno per il loro intorno virtuale (fine sesto modulo).

Modulo di riprogrammazione della parte animica verso Up

Se la parte animica dell'addotto deriva dall'Uomo Primo, essa di solito manifesta una certa nostalgia del suo primo contenitore che a volte viene deificato come il padre o come il padrone o come il creatore.

Anima desidera tornare da lui al più presto e sovente ricorda di essere stata abbandonata di qua e vive nell'attesa che Up venga a riprendersela.

Anima mostra totale inconsapevolezza di quello che in realtà è successo e ritiene a torto di dover attendere il ritorno del suo Up.

Ma noi sappiamo che le cose stanno in modo molto differente. Noi sappiamo che Up ha bloccato dentro di sé la sua parte animica, rendendo il suo contenitore immortale ma bloccando anche l'esperienza di anima, che non può fare l'unica esperienza per cui è venuta in questo universo e cioè l'esperienza della morte.

Up non vuole morire e si comporta con anima né più né meno di come fanno gli alieni che bramano anima per bloccarla a loro volta nei loro contenitori per acquisire immortalità ma evitare di far fare esperienza ad anima ed a tutta la coscienza.

Up per risolvere questo problema ha messo in atto un trucco.

Ha preso le sue parti animiche e le ha condivise con i contenitori degli uomini, così da fare in modo che anima acquisisse l'esperienza della morte, utilizzando i contenitori umani. Alla fine di questa esperienza però anima sarebbe dovuta tornare al suo legittimo padrone, Up che l'avrebbe re ingabbiata per l'eternità. Anima è rimasta da noi perché abbandonata qui da Up totalmente ignara di essere usata e strumentalizzata dal suo futuro carceriere.

Quando in questo modulo ricordiamo ad anima il suo ruolo in questa faccenda, lei manifesta rabbia contro Up e non vuole più tornare con lui.

Con questa presa di coscienza si cerca di far capire alla parte animica che quello strano uomo alto che sembra un vecchio saggio (così lo vede la mente) che compare a volte nei SIMBAD degli adottati liberati e che vuole convincere anima a tornare da lui è in realtà un furbo mentitore umano che vuole ingabbiare anima dopo che essa ha fatto l'esperienza della morte, utilizzando lei in questo contesto e facendola sovente addurre dagli alieni ed usandola come cavallo di troia all'interno dei processi adduttivi alieni.

Up inoltre utilizza l'uomo come carne da cannone, provocando l'eliminazione della razza umana ogni qualche migliaio di anni per evitare che la parte animica venga presa dagli alieni e per evitare che l'uomo acquisisca coscienza di sé e di come stanno le cose.

Come abbiamo detto in altra sede, l'uomo non ha nessun difensore né l'alieno né i militari umani, né tanto meno Up (il creatore degli alieni, che hanno in seguito costruito noi perché attraverso di noi potessero divenire come lo stesso Up).

Up a sua volta aveva commesso una sorta di peccato originale volendo divenire immortale e forse eterno come il suo primo Creatore.

Noi con questo ultimo modulo de-programmiamo anima a seguire Up e le regaliamo la possibilità di essere libera e di scegliersi il suo futuro (fine settimo modulo).

Modulo di distacco della parte animica da Up

Si chiede ad anima se vuole rimanere schiava per sempre di questo Up che ha finto di essere il suo padre, il suo creatore ed il suo benefattore ma che invece l'ha solo strumentalizzata per i suoi scopi. Si chiede ad anima di guardare nel futuro e verificare, ella stessa, come stanno le cose. Anima a questo punto sovente piange e si commuove ma decide di distaccarsi per sempre da Up riguadagnando la sua libertà.

Si chiede ad anima se sa come staccarsi da Up.

Lei sovente non lo sa.

Si chiede ad anima se vuole che noi le si dica come fare.

Anima acconsente.

Noi chiediamo ad anima di visualizzare il collegamento con Up come se fosse un elastico lungo e chiediamo ad anima di tirar a sé l'elastico che si staccherà completamente da Up e si riavvolgerà tutto dentro anima stessa nel suo attuale contenitore.

Anima esegue l'operazione con facilità.

A questo modulo segue sempre un momento di alta emozionalità.

Modulo del blocco protettivo

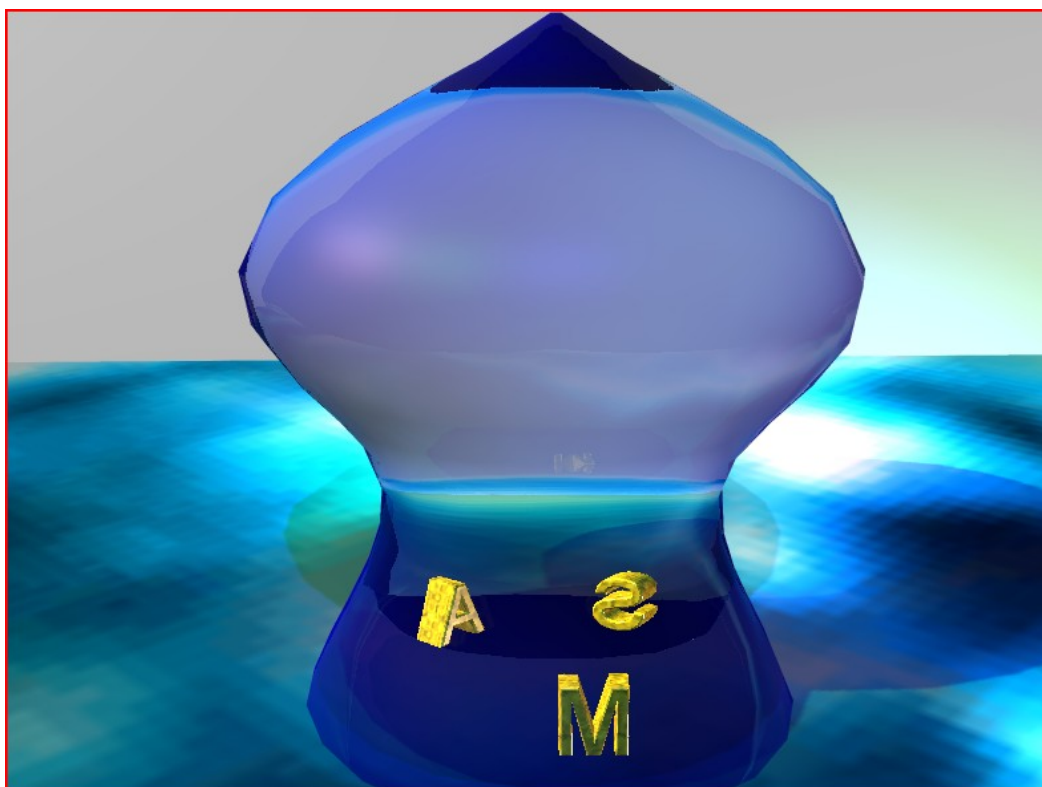
A questo punto si chiederà alla parte animica di creare una campana trasparente che avvolga la triade nel corpo, con tutto il corpo.

Si dirà ad anima che questa campana è invalicabile dall'esterno, che permette di vedere perché è trasparente ed il soggetto può essere in contatto con l'esterno ma l'esterno cioè gli alieni ed i militari, sia conosciuti che sconosciuti non potranno più entrare e se toccheranno la campana essa vibrerà e li distruggerà automaticamente.

Anima sa come fare e vuole salvaguardare il proprio contenitore e non troverà difficoltà ad approntare questo ultimo trucco difensivo.

Nella simulazione mentale anima produce a questo punto la campana che solitamente funziona per il resto dell'esistenza dell'addotto.

La campana può essere aperta solo da anima e questo accade solo se essa vorrà farlo.



Note:

Si è potuto constatare come questo blocco costituisca sovente un ulteriore valido effetto schermante che sembra dare ottimi risultati, rispetto a quando questo modulo non viene attivato. La scelta della forma a campana nasce dall'idea che nel soggetto si crei un legame tra la forma ed il suono.

*L'idea del suono è legata alla vibrazione ed è facile per un soggetto visivo auditivo e cenestesico afferrare ideicamente il concetto di forma vibrante e schermante. Bisogna sottolineare come **Luciano Scognamiglio** ci faccia notare che l'idea della campana protettiva è molto antica e risale a pratiche addirittura induiste, <http://www.skepticfiles.org/mys5/tantsafe.htm>, poi malamente ripresa dalla bassa new age americana, http://www.unexplainable.net/artman/publish/article_5400.shtml, ed ancora prima dalle pratica esoterico-rosacrociane http://www.rosicrucian.com/zineen/p_aura.htm.*

In questo contesto la forma della campana viene efficacemente sostituita da una forma energetica identificabile a volte con il concetto di Aura che dovrebbe accordarsi meglio di fronte alle esigenze percettive di un soggetto cenestesico più che visivo. In questo caso la variante alla campana potrebbe secondo Scognamiglio realizzarsi come segue:

Si chiederà alla parte animica di creare un'aura trasparente che avvolga la triade nel corpo, comprendendo anche quest'ultimo.

Si dirà ad anima che quest'aura è invalicabile dall'esterno, che permette di vedere perché è trasparente ed il soggetto può essere in contatto con l'esterno, ma l'esterno, cioè gli alieni ed i militari, sia conosciuti che sconosciuti, non potranno più entrare, e se toccheranno l'aura essa vibrerà e li distruggerà automaticamente.

Anima sa come fare e vuole salvaguardare il proprio contenitore, e non troverà difficoltà ad approntare questo ultimo trucco difensivo.

Blocco terminale

Si chiede al soggetto di uscire dallo specchio e continuare a volare.

Il dopo simulazione

Subito dopo la simulazione mentale si avverte il soggetto che nel giro di 56 ore alieni e militari tenteranno di re-impossessarsi di ciò che credono loro proprietà e diritto.

Va detto al soggetto che, qualsiasi cosa accada, essi non verranno più presi perché anima è stata riprogrammata.

Quello che di solito accade che a stretto giro di tempo, alieni e militari, tenteranno di recuperare il terreno perso.

Il soggetto si sentirà preso e può essere che non ricordi bene cosa è accaduto ma quando si fa ricordare al soggetto, con la tecnica delle ancore, i tentativi di successiva adduzione, si scopre che gli alieni hanno miseramente fallito.

I tentativi si possono protrarre per molto tempo oppure il soggetto viene abbandonato per qualche mese nella speranza che le sue barriere difensive si abbassino ma ciò non accade più.

In questo contesto gli addotti con anima derivata dal secondo creatore non subiscono più attacchi mentre per quelli che hanno anima proveniente dal primo creatore, rimane Up ad infastidire per sempre il nostro soggetto.

Up arriva a collaborare con alieni e militari, pur di riportare a casa la sua anima persa e ciò, per ora, non ha ancora una soluzione rapida solo perché la parte animica sovente, si rifiuta di eliminare fisicamente Up a cui si sente legata comunque da un passato in comune.

Questo tipo di situazione può provocare nell'addotto una certa situazione di stress emotivo perché comunque anima si sente continuamente assediata fino a quando la sua coscienza non esplode e non si fa più avvicinare da nessuno in tutto l'universo.

E questo è il punto finale del nostro lavoro.

Inoltre va aggiunto che in una sola applicazione il soggetto acquisisce tanta di quella consapevolezza da vedere il mondo virtuale che lo circonda in un modo talmente nuovo da mettere in discussione tutto ciò in cui prima credeva spesso rivalutando anche tutti i rapporti umani con i propri conoscenti.

In questo contesto noi dobbiamo accompagnare l'addotto nei mesi successivi fino a fargli comprendere cosa significa la visione di una nuova stabilizzazione interna che lo renderà da un lato in grado di fare i miracoli e dall'altro di capire perché tutto questo è accaduto.

La variante di Leo Sersani

Leo Sersani propone inoltre una variante della *flash simulation* legata alla visualizzazione archetipica di camere da percorrere legate ad opportuni colori.

I colori che il soggetto evoca nelle diverse camere sono la rappresentazione archetipica di anima, mente e spirito ed il percorrere diverse camere nella simulazione mentale aiuta il soggetto poco visivo ma altamente cenestesico a individuare le sue tre componenti e relegarle in mondi propri "le stanze appunto", aiutando il soggetto, nel suo cammino interiore, a giungere ad una anima completamente staccata dal resto ed utilizzabile nei successivi *step* di liberazione interiore e riconoscimento (Per i dettagli vedi più avanti).

Significato simbolico dei colori e richiamo agli archetipi nella FMS

Sia nella simulazione della scena del volo che in quella delle stanze colorate le immagini prodotte inconsciamente verranno passate alla mente ed essa le trasformerà in archetipi e questi diventeranno messaggio per anima mente e spirito.

In questo contesto non solo i quattro elementi fondamentali troveranno posto con i corrispettivi pezzi dell'uomo ma anche i colori saranno utili. E' infatti noto come l'aria sia il

simbolo dell'anima, la mente avrà invece l'acqua dove il fuoco è lo spirito e la terra sarà il simbolo della mente. Ma alla terra daremo il colore marrone, all'aria il colore blu-bianco, alla mente il verde-azzurro, allo spirito il giallo-rosso. Che esista una correlazione tra il simbolismo del colore e la natura della percezione ce lo dicono in molti. La cromoterapia guarisce e cura le malattie mentali ed anche quelle del corpo (ma sempre attraverso una relazione psicosomatica). Il test di Max Lüscher dei colori è in grado di identificare le personalità inconscie sulla base della scelta di carte colorate.

COLORE	LUNGHEZZA D'ONDA (nm)
Violetto	380-430
Azzurro	430-470
Verde	470-520
Giallo	520-590
Arancione	590-610

Rosso 610-750

principio femminile. Per i buddisti rappresenta il Cielo. E' purificante ed è il colore dello spazio. Produce calore. Rappresenta la luce, la semplicità, l'aria, l'illuminazione, la purezza, l'innocenza, la castità, la santità, la sacralità, la redenzione. Questa è la rappresentazione simbolica di Anima.

MARRONE:

Rappresenta il colore della Madre Terra, del legno, per cui si associa alle cose solide e durature. Questo è il colore del Corpo.

Questi colori sono quelli che nella simulazione mentale di SIMBAD (vedi nostri precedenti lavori) vengono dati ad anima mente spirito e corpo nella stragrande maggioranza dei casi. Si potrà notare come da una parte esistono delle variazioni di colore possibili per vestire anima, mente, corpo e spirito con questi colori.

Tali variazioni sono da collegarsi ideicamente ed archetipicamente allo stato di "salute" di anima, mente, spirito e corpo.

Da questo punto di vista anima è normalmente blu ma tecnicamente potrebbe essere di un azzurro sbiadito tendente al bianco a seconda della sua coscienza (più coscienza più chiaro è il colore e forte la sua intensità). In generale gli esseri umani usano i colori legati alle emozioni in modo archetipico ed in dipendenza della loro cultura storica. Nel mondo occidentale abbiamo potuto notare come alle tre componenti animica, spirituale, mentale, vengano sorprendentemente assegnati i tre colori fondamentali del sistema RGB dai quali qualsiasi colore è replicabile.

In questo contesto avrebbero ragione gli studiosi del funzionamento del cervello umano che lo considerano un computer che segue esattamente le stesse leggi del mondo esterno nelle sue simulazioni interne mentali (Pribram). http://it.wikipedia.org/wiki/Karl_Pribram

La finestra spettrale per ogni colore sarebbe dovuta alla differente percezione e cioè grado di consapevolezza del proprio sé.

Quando anima mente e spirito si uniscono nella triade nell'esercizio di SIMBAD il soggetto percepisce un qualcosa di bianco intenso a dimostrare come la simulazione mentale stia perfettamente mimando il colore quale misura di energia e di potenza emessa.

Dunque l'uso del colore per l'identificazione delle proprie parti del sé sembra essere un ottimo metodo d'analisi introspettiva.

Da questo schema si potrebbe intuitivamente supporre che se il nostro spirito ci appare giallo piuttosto che rosso potremmo dire di essere in presenza di una parziale fusione con la parte mentale del proprio sé.



L'analisi di come siano colorate le nostre parti del sé dunque potrebbe essere un *probe* per identificare lo stato di salute generale del soggetto analizzato.

<http://www.reiki.info/Energie/Ufo-Abduction-Interferenza-Aliena/Malanga-La-fisica-delle-abduction.pdf>

Successi e fallimenti della FMS

Dopo il primo trattamento con la FMS il soggetto va seguito per almeno trenta giorni consecutivi sapendo che l'alieno, chiunque esso sia, non mollerà facilmente la presa.

Quello che accade è che "Essi" tornano ma non riescono a fare quello che facevano prima. Il soggetto, se da un lato ha acquisito consapevolezza della fenomenologia e non si fa più prendere, viene sovente ritrovato spazialmente dagli alieni e dai militari a causa della vicinanza parentale con altri addotti. In parole povere per esempio i militari ritrovano il soggetto nonostante che abbia i microchip posizionali o scomparsi o non funzionanti, attraverso quelli di un parente stretto con cui l'addotto vive e si confronta.

Valutare il risultato del lavoro effettuato con la FMS nei primi giorni dopo al sua esecuzione è fuorviante perché molti sono i parametri che devono essere presi in considerazione. Il soggetto avrà un aumento del numero di tentativi di adduzione, e questo fatto lo potrà fuorviare sul successo della sperimentazione; controllando con la tecnica delle ancore il ricordo ed il recupero del ricordo, si evincerà che il soggetto non si è fatto più prendere o se si è fatto prelevare non ha più effettuato volontariamente le operazioni che gli alieni gli chiedono di compiere per loro.

La parte animica del soggetto in alcuni casi lascia che il proprio contenitore venga ripreso solo perché non siamo stati abbastanza chiari nell'effettuare la FMS e nel riprogrammare anima a non far riprendere né sé stessa né il suo contenitore. Anima sovente fa riprendere il contenitore che contiene un feto alieno come ultimo atto adduttivo. Ma la cosa più pericolosa è legata alla sindrome di Stoccolma dell'addotto che dopo alcuni mesi di mancata adduzione fa sì che anima possa essere nuovamente ripresa. In questo caso il soggetto sosterrà di sentirsi solo, senza gli alieni, abbandonato dai suoi stessi carcerieri.

http://www.cospirazione.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=169&Itemid=32

Un altro tipo di parziale fallimento è legato al tipo di anima che il soggetto possiede. Alcune anime sono curiose e vogliono farsi riprendere per guardare cosa succede. Nella programmazione all'interno della FMS bisogna essere chiari con anima e dirgli che può capire le cose senza bisogno di farsi riprendere e che non c'è nessun bisogno di questo tipo di esperienza che peraltro condurrebbe alla sua "fine" ed ad una ingloriosa fine del suo contenitore.

In ogni caso la FMS fornisce al soggetto addotto i mezzi validi per potersi difendere e in una sola applicazione fornisce le basi per la totale futura rapida liberazione dalle problematiche adduttive, esogene al nostro pianeta.

Possiamo dunque concludere per ora che la FMS risulta un valido metodo veloce e compatibile con la maggioranza degli addotti per far acquisire coscienza del fenomeno integralmente in una sola applicazione e rende gli addotti in grado di auto difendersi dal problema adduttivo in tutte le sue accezioni. Dove la FMS fallisce è dove la parte animica del soggetto si rifiuta di seguire i nostri suggerimenti, dove fondamentalmente l'addotto sia legato masochisticamente al fenomeno adduttivo, a causa di una sua personalità completamente schiacciata ed annientata dalla presenza aliena. Il soggetto addotto di questo tipo è facilmente riconoscibile poiché nella vita di tutti i giorni può essere definito patologicamente depresso o all'opposto estremamente autoreferenziale.

L'auto referenzialità è secondo il nostro punto di vista prodotta quasi da una reazione all'opposto della depressione. In altre parole, ove nell'autoreferenziale lo spirito cioè la parte maschile del sé, vuole condurre, al di là della presenza di un'anima praticamente assente, il gioco della vita, nel patologicamente depresso la presenza di anima rimane pseudo assente e non partecipa, come del resto nella stragrande maggioranza degli addotti, all'esperienza della vita ma, questa volta, anche la parte spirituale è praticamente schiacciata ed inerme alla presenza aliena dentro il proprio contenitore.

In tutti e due i casi anima praticamente risulta non attiva nei confronti della vita ma nel depresso anche spirito non sembra poter fare la sua parte. I motivi che portano anima o spirito a disinteressarsi del proprio contenitore sono molti e di varia natura ma sono poi gli stessi motivi che producono a livello psicosomatico l'ammalarsi del contenitore stesso anche quando esso non è interessato dalla problematica adduttiva. Si aprirebbe qui un'interessante discussione sul fatto che molti malati mentali possano essere curati utilizzando tecniche di simulazione mentale che sondino i disagi di anima, mente e spirito e tentino di re incollare le parti in un dialogo interno costruttivo. Non è compito nostro discutere in questa sede di questo particolare aspetto della psicanalisi o della psicologia trans personale che peraltro ci hanno fornito, in tutti questi anni di lavoro, utili spunti di ricerca sul campo. Certo sarebbe a nostro parere buona cosa se la psicologia moderna e la neurofisiologia funzionale, cominciassero a prendere in considerazione anche questi aspetti della realtà oggettiva, dove la prescrizione a mani libere di farmaci che inducono l'oblio viene vissuta come un tocco sano per il "malato" e che invece si rivela esserlo solo per le case farmaceutiche e per il portafoglio della classe medica.

Conclusioni

Nel ricordare che alla pubblicazione di questo lavoro precedono otto mesi di intensa sperimentazione riteniamo doveroso sottolineare come se da un lato tutti possono effettuare su altri una FMS, sarà bene sottolineare ancora una volta come anche se non servano cognizioni di PNL per garantire un buon successo della tecnica, una volta imparata correttamente, va detto che è necessaria una conoscenza ampia e profonda delle tematiche, da noi esposte negli ultimi venti anni di lavoro ed in particolare una profonda conoscenza del fenomeno adduttivo, in tutte le sue parti. Una incorretta applicazione del metodo potrebbe produrre gravi processi dissociativi nel soggetto trattato. Il gruppo di lavoro sulla FMS ha deciso di mettere a disposizione questa metodologia sia in Italiano che in altre varie lingue, al più presto, per verificare su scala mondiale quanto questo metodo sia realmente valido nella battaglia per la vita.

La FMS si distingue da una classica ipnosi per la minor profondità raggiunta nella simulazione, a livello ipnotico quasi a rendere non ipnotica la sequenza di operazioni da compiere (anche se si può regolare abbastanza agevolmente la profondità dello stato ipnotico del soggetto: N.d.A.). Un'altra differenza operativa sta nel fatto che nel caso

dell'utilizzo di tecniche ipnotiche per liberare l'addotto dalla sua situazione, esse devono essere precedute da opportuna preparazione del soggetto, attraverso colloqui, tesi ad identificarne il suo vissuto con l'esperienza aliena ed a prepararlo, attraverso l'applicazione del modello VAK e delle Ancore, alla seduta ipnotica vera e propria. L'utilizzo della FMS invece può essere condotta senza particolari problematiche ma si ricorda che il soggetto va invece seguito successivamente e giorno per giorno, dopo l'applicazione della simulazione mentale, per dargli tutti i supporti necessari a uscire definitivamente dal suo problema, che sovente, si ripresenta, anche se il soggetto appare ora in grado di poterlo sicuramente ben gestire. L'appoggio psicologico deve durare almeno un mese (da uno a tre mesi) dopo l'applicazione della *flash simulation*.

Bibliografia sull'utilizzo delle immagini mentali e sue applicazioni:

1. Pensare per immagini, Arti Terapie e immagini mentali pubblicato in Arti Terapie, n. 4, anno I, 1995.
<http://www.teatrovideoterapia.it/pensare-cavallo.htm>
2. Ahsen A., "ISM: the triple code model for imagery and psychophysiology", *Journal of Mental Imagery*, 8, 1984, pp. 1-41.
3. Kosslyn S. M., "Le immagini nella mente", Giunti Barbera, Firenze, 1989.
4. Sini C., "I segni dell'anima", Laterza, Roma-Bari, 1989.
5. Sartre J. P., "Immagine e coscienza", Einaudi, Torino, 1976.
6. http://www.scuolepsicoterapia.it/index2.php?option=com_content&view=article&id=1556&catid=116
7. http://healing.about.com/od/visualization/a/imagery_shafer.htm
8. [Sheikh A. A.](#), [Panagiotou N. C.](#), [Percept Mot Skills](#). Use of mental imagery in psychotherapy: a critical review. Oct;41(2):555-85, 1975.
9. Emily A. Holmes^a; Tamara J. Lang^a; Catherine Deeptose^a Mental Imagery and Emotion in Treatment across Disorders: Using the Example of Depression, [Cognitive Behaviour Therapy](#), Volume 38, Issue S1, pages 21 – 28, 2009.
<http://www.informaworld.com/smpp/ftinterface~content=a914059799~fulltext=713240928~frm=content>
10. <http://eidetictraining.com/>

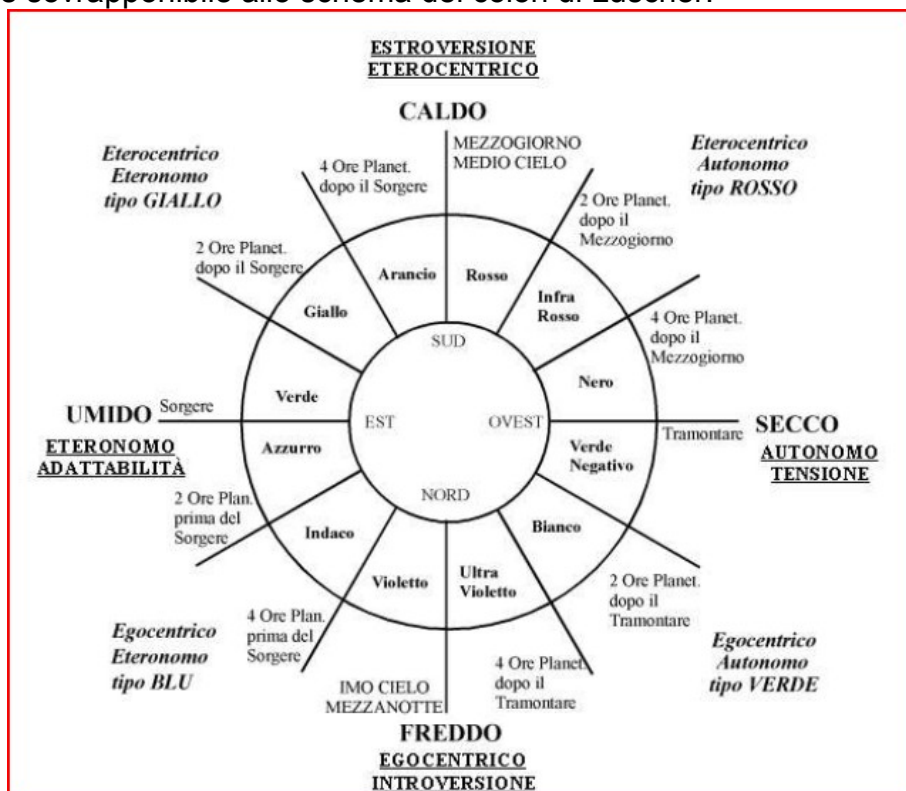
FMS: un approccio per cenestesici

Di Leo Sersani

Introduzione.

La Tecnica delle Stanze Colorate rappresenta un'alternativa al "Modulo Introduttivo". Per applicarla si dovrà sostituire completamente il "Modulo Introduttivo di base" per poi riprendere la procedura dal "Modulo di Riconoscimento" come già precedentemente descritto. Ciò che andremo a descrivere in questo capitolo è una procedura più complessa, ma ha il vantaggio di poter ottenere una graduale separazione delle componenti corpo, mente e spirito per giungere ad una sorta di "distillato di anima". Il soggetto verrà condotto all'interno di stanze colorate, ognuna costruita con opportuni elementi archetipici (colori, suoni e sensazioni), alle quali verranno via via ancorate le rispettive componenti, circoscrivendo corpo, mente e spirito in luoghi virtuali ideali. Al termine del percorso, rimane un'anima completamente staccata dal resto, utilizzabile nei successivi *step* di liberazione interiore e riconoscimento.

La scelta dei colori delle stanze è stata fatta su base archetipica seguendo i principi esposti nel capitolo "L'anima con i colori di Lüscher (il Triade Color Test)". I colori sono associabili alle emozioni ed alle caratteristiche psicologiche di un individuo su base universale, senza cioè distinzione di razza, età, cultura e religione. Abbiamo dato un colore all'anima, allo spirito, alla mente e al corpo che potesse valere su scala universale. Lo abbiamo fatto su un piano scientifico, ragionando sulle lunghezze d'onda dei colori, ma anche cogliendo il "profilo psicologico universale" emerso in questi anni di ipnosi e dialoghi con le diverse componenti dell'essere umano. Lüscher, che per primo ha intuito la relazione che c'è tra colore ed emozione, in realtà ha scoperto qualcosa che era già insita nella cultura esoterica e nelle tradizioni dei culti pagani. E' infatti un principio di armonia cosmica che vale per tutto, anche per l'astrologia che usa il codice degli astri per decifrare il carattere di una persona. E' facile notare come questo schema alchemico sia perfettamente sovrapponibile allo schema dei colori di Lüscher:



Prima di entrare nel dettaglio di questa procedura, credo che sia importante sottolineare ancora una volta alcuni importanti concetti validi nello specifico di queste tecniche, ma anche in linea più generale. La FMS, sia nella versione con il modulo introduttivo di base, sia in questa variante delle stanze colorate, non si pone lo scopo di ottenere una trance ipnotica profonda, tant'è che non sono state inserite suggestioni per l'approfondimento della trance. La FMS è di fatto un metodo di induzione e guida di immagini mentali. Tuttavia è bene sapere che anche questo semplice esercizio di visualizzazione porta il soggetto in uno stato di leggera trance, lo stesso in cui una persona normale entra ed esce decine di volte al giorno nella normale attività quotidiana. La persona è indotta ad andare in trance tutte le volte che volge l'attenzione al suo interno sui canali VAK. Ecco che allora si va in trance quando si guarda un film particolarmente emozionante, oppure quando si legge un libro, o quando si fanno i conti a mente, quando si sceglie un vestito toccandone un tessuto, o quando si ascolta la musica. Ci si potrebbe chiedere allora come mai nella vita quotidiana non obbediamo ciecamente al primo che ci ordina di consegnarli il portafoglio mentre siamo alla cassa del supermercato intenti a controllare il conto della spesa. Per rispondere esaurientemente a questa domanda sarebbe necessario un trattato specifico di molte pagine. Cercherò di spiegare in due parole i concetti fondamentali. Per ottenere una risposta positiva del soggetto alle esplicite richieste dell'operatore sono necessari almeno 3 elementi:

- Il primo elemento è la volontà: ipnosi leggera o ipnosi profonda che sia, il soggetto non farà quello che in realtà non vuole fare.
- Il secondo è la fiducia che si ripone nella persona che fornisce una determinata suggestione: se il soggetto non si fida dell'operatore, egli non risponderà alle suggestioni.
- Il terzo sono appunto le suggestioni: questo è l'elemento più delicato, perché se il soggetto è in uno stato di trance, reagisce in trance alle richieste dell'operatore in *rapport* di cui si fida.

In realtà nella cosiddetta "comunicazione efficace", utilizzata dai più abili oratori (politici, predicatori, etc.) oppure dai pubblicitari, si sfruttano le situazioni di trance naturale o si induce artificialmente la trance per poi fornire opportune suggestioni. Esse non avranno effetto sul 100% dei soggetti, ma solo su una percentuale che varia dal 15 al 25% max. Su una grande platea il risultato è che sarà possibile indirizzare le scelte elettorali o gli acquisti di un considerevole numero di persone. Dunque, una cosa è lo stato di trance ipnotica, un'altra cosa è la suggestione ipnotica. Perché questa disquisizione sull'ipnosi se queste tecniche non sono impostate per portare il soggetto in ipnosi? Perché, come ho detto sopra, indurre immagini mentali conduce sicuramente il soggetto in uno stato di



leggera trance ipnotica, ma a volte, se ci troviamo di fronte a quel 10% circa di persone particolarmente predisposte, si può ottenere involontariamente una trance più profonda (ipnosi definita media). E' quindi necessario essere sempre preparati a gestire questa evenienza. Come regola di base si dovrà fare molta attenzione a quello che si dice, perché il soggetto in ipnosi è pronto a ricevere le suggestioni impartite dall'operatore. Non si dovranno fornire suggestioni errate o addirittura dannose, per questo è necessaria una conoscenza almeno di base della PNL. Però tutto ciò non basta; e qui si deve introdurre necessariamente un'altra avvertenza.

Ci rendiamo conto che rendere pubbliche queste tecniche significa dare la possibilità a chiunque di applicarle (non siamo gli unici: lo fa Brian Weiss, ad esempio, nei suoi numerosi libri).

Questo però non vuol dire che chiunque sia in grado di farlo, perché sono necessari, a nostro modesto avviso, alcuni prerequisiti.

Non è peraltro, da parte nostra, plausibile rilasciare autorizzazioni all'utilizzo delle tecniche.

Quello che possiamo fare è confidare in una sorta di autovalutazione, fornendo le linee guida per sapersi riconoscere in un buon operatore di FMS.

In definitiva ecco quali sono i requisiti indispensabili per un giusto approccio a queste tematiche e per operare con persone addotte (previo accertamento tramite Tav e tecnica delle ancore): **umiltà, rispetto, onestà e preparazione, in quest'ordine!**

L'**umiltà** è l'ingrediente principale, perché non dobbiamo dimenticare che l'obiettivo di queste tecniche è arrivare a parlare con anima (al fine di riprogrammarla). Un operatore privo di umiltà e con un ego "grosso come una casa", potrebbe involontariamente farsi travolgere da questo "potere" con conseguenze negative per se e soprattutto per il soggetto su cui opera. Porsi nella condizione di essere niente più che uno strumento con l'unico esclusivo scopo di liberare l'addotto dalle interferenze aliene (chi si occupa come noi di ricerca attiva è obbligato ad andare un po' oltre con l'unico intento di definire sempre più dettagliatamente la mappa del territorio del fenomeno delle abduzioni aliene) è l'unico giusto approccio. L'umiltà consente di fermarsi in tempo prima di fare il passo più lungo della gamba, evitando il rischio di operare su soggetti addotti, non avendone la necessaria preparazione ed i necessari prerequisiti.

Rendersi conto dei propri limiti di preparazione, ma anche caratteriali è poi un segno di quell'indispensabile **rispetto** che si deve nei confronti degli addotti che, spesso disperati, si mettono fiduciosi nelle nostre mani.

L'**onestà** è invece prima di tutto verso se stessi e consiste nel riconoscere eventuali interessi personali che esulano dal puro e semplice supporto agli addotti come, ad esempio, la sete di conoscenza, o il semplice compiacimento che si può provare nel comunicare con le sfere dell'inconscio profondo dell'uomo, oppure il desiderio di apparire. L'impressione a volte è che alcuni di quelli che si offrono di collaborare utilizzando le nostre tecniche siano in realtà alla ricerca di quell'identità che non sono in grado di trovare nella vita di tutti i giorni.

La **preparazione** indispensabile è la conoscenza approfondita delle nostre ricerche e degli elementi di base della PNL.

Vorremmo tanto che professionisti validi già tecnicamente ben formati si occupassero di questi problemi (così noi possiamo tornare ad occuparci di altro), ma purtroppo, almeno fino ad ora, abbiamo constatato che questo non è possibile.

Quando è emerso qualcuno ben disposto, le minacce di essere radiato dall'albo o la discriminazione in ambiente accademico o associativo da parte dei cosiddetti luminari, lo fanno presto desistere.

Per chiudere questa importante parentesi sui pre-requisiti devo dire che ci lusinga il fatto che molti, fra ex addotti e non, esprimono il desiderio di darci concretamente una mano e non intendiamo scoraggiarli, ma solo far loro tenere ben presente la delicatezza di questo compito.

La FMS è una risposta valida, perché è un'alternativa meno complessa dell'ipnosi, ma rappresenta un livello di approccio già abbastanza avanzato.

Voglio ricordare a questi "volontari" che altre tecniche più liberamente utilizzabili sono state messe a punto negli ultimi anni per un approccio graduale e su più livelli ai potenziali addotti. Queste tecniche sono: il Tav (Test di Auto-Valutazione) e la tecnica delle ancore per l'approfondimento. La loro efficacia è stata ampiamente testata su un numero considerevole di soggetti addotti e non addotti. Questi sono strumenti già molto validi nell'identificazione del problema e soprattutto nell'auto riconoscimento che, non

dimentichiamolo, è il primo importantissimo passo per la soluzione del problema.

VARIANTE DELLE STANZE COLORATE – MODULO OPERATIVO

1. IL PAESAGGIO E LA CASA - Si chiede al soggetto di immaginare se stesso all'interno di un contesto piacevole scegliendo fra una spiaggia, un prato o un paesaggio di montagna. Gli si chiederà poi di inserire in questo contesto una casa fatta come piace a lui.

Esempio:

Operatore: "Ora vorrei che tu immaginassi di essere in un bel posto...può essere una spiaggia, un prato verde o paesaggio di montagna...e ti rilassi appagato dalle piacevoli sensazioni che ti dona questo luogo...e lì poco distante c'è anche una casa che ha un che di familiare...è carina...è fatta come vuoi tu..."

Nota:

questo tipo di immagine mentale ha l'unico scopo di rilassare il soggetto ponendolo in una situazione immaginaria piacevole e contemporaneamente di contestualizzare la presenza della casa che rappresenta simbolicamente se stessi. Si noti come nell'esempio sono stati ridotti al minimo i termini che possono stimolare i canali rappresentazionali VAK proprio per evitare, in questa fase, l'induzione ipnotica e qualsiasi ancoraggio VAK (a parte quello visivo indispensabile) agli elementi del paesaggio. Nel modulo introduttivo di base il paesaggio ottempera invece ad una precisa funzione simbolica che in questa variante ritroveremo all'interno della casa. Essendo una simulazione mentale e non un'ipnosi, non è importante soffermarci sui dettagli del paesaggio o della casa. Il soggetto costruisce questa immagine nella sua mente come crede senza alcun intervento da parte dell'operatore, il quale dovrà evitare riferimenti ai particolari. Es.: l'operatore dice "...e ora ti rilassi godendoti lo spettacolo di questo bel cielo stellato...", ma se il soggetto sta immaginando il paesaggio di giorno perdiamo immediatamente quel rapporto indispensabile per essere una guida valida all'interno della simulazione.

2. L'INGRESSO NELLA CASA - Si dice ora al soggetto di camminare verso la casa e di porsi di fronte all'ingresso. Gli si chiede di confermare quando si trova di fronte alla porta d'ingresso. Si attende la conferma e poi si conterà da 1 a 3, al 3 egli dovrà aprire la porta ed entrare nella stanza al pian terreno.

Esempio:

Operatore: "... ora puoi camminare verso quella casa, verso l'ingresso principale della casa, mi dirai quando sei di fronte all'ingresso",

S.: "...sono di fronte alla porta"

Operatore: "bene, ora io conto fino a 3 e al mio 3 aprirai la porta ed entrerai nella stanza d'ingresso al pian terreno...1...2...3...apri la porta, fai un passo oltre la soglia, e richiudi la porta dietro di te".

Nota:

con l'ingresso nella casa inizia al vero è proprio viaggio introspettivo, perché la casa rappresenta se stessi. La porta è un archetipo molto importante: rappresenta il punto di accesso ad un diverso livello di coscienza.

Richiudere la porta dietro di sé ha il preciso significato di separare questi due stadi di coscienza, di lasciare di là dalla porta quello precedente.

Da questo punto in poi gli ancoraggi tramite i canali VAK saranno più potenti, di conseguenza il soggetto potrebbe approfondire lo stato di trance.

3. LA STANZA MARRONE AL PIANO TERRA – Dopo aver richiuso la porta dietro di sé, si dirà al soggetto che la stanza in cui si trova è particolare perché tutto lì dentro è di colore marrone: la luce, i muri, le finestre, gli oggetti.

Gli si dice che questa stanza è marrone perché è la stanza della materia, di tutto ciò che è tangibile, concreto, denso, pesante.

Si chiede al soggetto di osservare gli oggetti presenti nella stanza come ad esempio un orologio, un mobile, un tappeto, una lampada, etc..

Mentre il soggetto osserva gli oggetti si cominciano ad introdurre gli ancoraggi stimolando i canali VAK.

Il soggetto dovrà associare quelle sensazioni VAK alla stanza marrone e dovremmo cominciare ad ottenere una certa “dissociazione” dal corpo.

Si dice poi al soggetto di camminare verso la scala posta in fondo alla stanza.

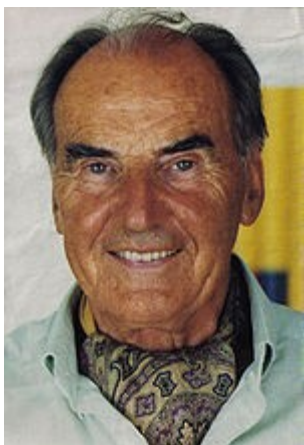
Questa scala porta al piano superiore e mentre il soggetto sale facendo un gradino per volta, gli si fa notare che la salita è difficile perché il peso del corpo fisico oppone una certa resistenza.

Lo invitiamo a staccare il corpo fisico come si stacca un adesivo, oppure come ci si toglie un vestito (meglio scegliere un canale VAK consono al soggetto) e lo si lascia cadere a terra. Al termine della scala c'è la porta del primo piano e si dirà al soggetto che quando è di fronte alla porta il suo corpo fisico si è completamente staccato dal resto, lo può vedere giù in fondo alla scala nella stanza marrone.

Esempio

Operatore: “ora sei nella stanza al pian terreno e noti subito qualcosa di particolare, in questa stanza tutto è di colore marrone, diverse tonalità del marrone, ma tutto è sempre di colore marrone, la luce che entra dalle finestre, i mobili, un orologio a muro lì sulla destra, tutto è marrone perché questa è la stanza della materia, di tutto ciò che è denso e che puoi toccare e il marrone è il colore che rappresenta la materia e ora puoi osservarla bene questa stanza, puoi ascoltare il ticchettio dell'orologio la forma dei mobili la sensazione del pavimento di legno sotto i tuoi piedi e cominciare a camminare verso quella rampa di scale in fondo alla stanza quella rampa che sale su al piano superiore e decidi di salire sulla rampa un gradino alla volta e mentre sali ti accorgi che sarebbe più semplice farlo senza il corpo che è pesante perché fatto di materia e allora puoi decidere di lasciarlo qui nella stanza marrone, nella stanza della materia nella stanza del corpo, ti spogli del corpo così come ci si spoglia di un vestito e mentre sali la scala marrone, ti spogli del corpo e continui ad ascoltare il ticchettio dell'orologio e poi sentire l'odore di questa stanza fino a che non

sei di fronte alla porta dove c'è scritto 1... è la porta di accesso alla stanza del primo piano ... e ora tu ci sei di fronte ed il tuo corpo si è completamente staccato dal resto ... guarda ... osserva ... è laggiù in fondo alla scala come se gentilmente ti concedesse di rimanere lì nella stanza che abbiamo fatto per lui ed ora che sei pronto/a, conterà fino a 3 ed al mio 3 puoi aprire la porta ed entrare nella stanza del primo piano...1...2...3...apri la porta, passi la soglia e richiudi la porta dietro di te”



Nota:

la scelta di rappresentare la stanza del corpo con il colore marrone è convenzionale, ma si ispira ad alcuni principi precisi. La fisica ci insegna che in realtà i colori fondamentali sono 3 e non 4 (vedi

capitolo "L'anima con i colori di Lüscher"): il blu, il giallo e il rosso. Archetipicamente parlando il marrone è dunque un colore che non "esiste", un colore "finto"!

In senso archetipico possiamo dire che il marrone rappresenta il mondo materiale che, come abbiamo già spiegato molte volte, in realtà è del tutto virtuale, in accordo con le teorie di Bohm sull'universo olografico. Da parte nostra la conferma che le cose stanno realmente in questi termini viene da decine di ipnosi nelle quali persone fra loro del tutto eterogenee riferiscono il medesimo dato. Non è comunque importantissimo definire con precisione scientifica l'equazione $\text{corpo} = \text{marrone}$, ma usiamo un colore convenzionale legato all'elemento terra nel quale il soggetto possa identificare il proprio corpo fisico.

Nota:

Non a caso nell'esempio colloco l'orologio a destra. Serve come verifica del rapport e del fatto che il soggetto sta immaginando correttamente. Se muove i bulbi oculari a destra, avete ottenuto un ottimo rapport ed il soggetto vi sta seguendo bene.

3. PRIMO PIANO, STANZA VERDE – Come per la stanza marrone si dovrà far notare la particolarità della nuova stanza che questa volta è di colore verde.

Si procede con le stesse modalità applicate nella stanza verde, facendo notare al soggetto che ora ci si trova nella stanza verde che è il colore del pensiero, dunque questa è la stanza della mente. Il luogo è diverso perché qui non ci sono oggetti, c'è solo l'acqua simbolo della mente e del pensiero. Si stimoleranno i canali VAK per ancorare la mente all'ambiente verde acquatico, mentre il soggetto sale per la rampa delle scale che portano al secondo piano.

La mente si può staccare come il corpo si è staccato nella stanza marrone e si porta il soggetto di fronte alla porta del secondo piano indicandogli di osservare la propria mente che è rimasta in fondo alla scala nella stanza verde.

Si procede poi con la conta per accedere alla stanza successiva.

Esempio:

Operatore: "ora sei nella stanza al primo piano, anche questa stanza è particolare, in questa stanza, tutto è di colore verde, diverse tonalità di verde, questa è la stanza dell'acqua, del pensiero, della mente: e ora che sei senza corpo cominciare a muoverti (non camminare! Ricordiamoci che ora il soggetto non ha più corpo: N.d.a.) come se **galleggiassi** e andare verso quella rampa di scale in fondo alla stanza, e salire un gradino alla volta e mentre sali ti accorgi che sarebbe più semplice farlo senza la mente alleggerendoti ulteriormente ... e allora puoi decidere di lasciarla qui nella stanza verde, nella stanza della acqua nella stanza della mente: ti spogli della mente così come ci si spoglia di un vestito: e mentre sali la scala verde, ti spogli della mente e ascolti il rumore dell'acqua che scorre e puoi percepire l'umidità di cui è impregnata questa stanza e sali fino a che non sei di fronte alla porta dove c'è scritto 2... è la porta di accesso alla stanza del secondo piano ed ora tu ci sei di fronte e la tua mente si è ora completamente staccata dal resto: guarda ... osserva ... è laggiù in fondo alla scala ... come ha fatto prima il corpo, ora lo fa la mente: rimane lì nella stanza che abbiamo fatto per lei. Ed ora che sei pronto/a conterò fino a 3 ed al mio 3 puoi aprire la porta ed entrare nella stanza del secondo piano...1...2...3...apri la porta, passi la soglia ... e richiudi la porta dietro di te"

Nota:

da qui siamo all'interno della sfera psichica, per cui il legame archetipico con l'ambiente virtuale diventa più sensibile (gli archetipi junghiani dell'inconscio collettivo sono un'altra cosa!: N.d.a.). Abbiamo dato il colore verde a mente perché archetipicamente il verde, essendo un colore scuro, è collocabile in basso. Da un punto di vista

simbolico/emozionale (vedi test di Luscher) il verde è il colore della vita, del mondo vegetale, della rinascita, della riflessione, è il colore dell'equilibrio, ma soprattutto dell'evoluzione della mente. Ritroviamo il colore verde associato a questi concetti in varie culture. Il verde è il colore che può ben rappresentare archetipicamente la mente. L'elemento che associamo a mente è invece l'acqua. La mente non è da intendersi come cervello (hardware), bensì come un programma (software) che lavora su più livelli dettando i comportamenti dell'essere umano. La psiche di un individuo può essere infatti divisa in 2 parti fondamentali: il conscio ed il subconscio/inconscio. Il conscio è la parte che fa agire l'essere umano in modo del tutto cosciente e razionale in base a meccanismi mentali di tipo logico matematico. Il subconscio/inconscio invece agisce secondo impulsi non-razionali in una dimensione più nascosta, sotterranea, sommersa. La sfera subconscio/inconscio comprende i comportamenti dettati dalle influenze culturali e religiose, dai mass media, dall'ambiente familiare fino agli impulsi più profondi come gli impulsi animali, il desiderio sessuale, le paure innate, etc. etc. Comportamenti che possiamo definire meccanici, di cui si ha in genere poca o nessuna coscienza (la vera coscienza dell'essere umano risiede lì, secondo me). Per dare l'idea del rapporto "quantitativo" tra conscio e subconscio/inconscio, possiamo immaginare un iceberg: il conscio è la punta dell'iceberg, quindi ciò che è visibile e matematicamente misurabile, il subconscio/inconscio è molto, molto più influente ed tutto quello che sta nascosto sotto l'acqua. Vuol dire che in termini psichici la mente umana è in realtà rappresentata da quello che sta sotto l'acqua. Noi siamo principalmente la parte sommersa dell'iceberg. Su questo principio fondamentale si basa tutta la PNL. Ecco perché il colore verde e l'acqua ben rappresentano il mondo interiore della mente, l'inconscio e la vera essenza dell'essere umano come mente/coscienza.

4. SECONDO PIANO, STANZA ROSSA – Come nelle precedenti stanze si fa notare al soggetto che tutto ora è di colore rosso. E' bene rimanere sempre sul generico nella descrizione dell'ambiente spiegando semplicemente al soggetto che questa è la stanza del fuoco. Il fuoco è simbolo del coraggio, dell'energia vitale, della forza combattiva dello spirito. Si stimolano i canali VAK intorno all'elemento fuoco (calore, crepitio, fiamme alte, etc.) specificando che questo è un fuoco ideale che non brucia. Se non lo si fa e se il soggetto è in ipnosi, potrebbe sentire dolore. Si dice al soggetto di salire sulla scala che porta al terzo e ultimo piano. Mentre sale gli diremo di staccarsi dallo spirito seguendo le modalità precedenti (stacca come un adesivo per un cenestesico, si spoglia come un vestito per il visivo, si sgancia producendo un suono per l'uditivo). Alla fine della scala lo spirito si è completamente staccato e si invita il soggetto a guardare in fondo alla scala il suo spirito che rimane nella stanza rossa. Si procede con la conta per il passaggio nell'ultima stanza.

Esempio

Operatore: "ora sei nella stanza al secondo piano. In questa stanza questa volta tutto è di colore rosso: diverse tonalità di rosso. Questa è la stanza del fuoco, del coraggio, dell'energia vitale, della passione e ora che hai lasciato giù il corpo, hai lasciato giù la mente puoi cominciare a muoverti ancora più leggero come se levitassi andando verso quella rampa di scale in fondo alla stanza e salire un gradino alla volta. E mentre sali ti accorgi che puoi essere ancora più leggero. Allora puoi decidere di lasciare qui il tuo spirito qui nella stanza rossa, nella stanza del fuoco: puoi vedere le fiamme! senti il crepitio del fuoco che arde. Senti il suo calore tiepido perché è un fuoco ideale che non brucia e ti spogli dello spirito così come ci si spoglia di un vestito. Mentre sali la scala rossa, ti spogli dello spirito. Sali fino a che non sei di fronte alla porta dove c'è scritto 3; è la porta di

accesso alla stanza del terzo piano ... l'ultimo piano. Ed ora tu ci sei di fronte ed il tuo spirito si è ora completamente staccato dal resto. Guarda, osserva, è laggiù in fondo alla scala, come ha fatto prima il corpo e con la mente. Ora lo spirito rimane lì nella stanza che abbiamo fatto per lui; ed ora che sei pronto/a conterò fino a 3 ed al mio 3 puoi aprire la porta ed entrare nella stanza del secondo piano...1...2...3...apri la porta ... passi la soglia ... e richiudi la porta dietro di te”

Nota:

abbiamo conosciuto lo spirito durante le numerose sedute ipnotiche praticate in questi anni e ci è chiaro ormai come questa parte dell'essere umano rappresenti il lato combattivo, l'impulso passionale, il coraggio e l'energia vitale presente in tutti gli esseri viventi. Il fuoco ed il colore rosso, equivalente ed opposto al blu su una scala cromatica, sono dunque gli archetipi che ben lo rappresentano, in perfetto accordo con gli schemi di Luscher.

5. TERZO PIANO, ANIMA, STANZA BLU – Il soggetto a questo punto dovrebbe essere anima. Si dirà allora al soggetto che ora si trova in una stanza blu, dove soffitto, pavimento e tutto il resto compresa l'illuminazione è trasparente e blu. Gli si dovrà inoltre dire che ora non ha più peso e che può volare liberamente nella sua stanza blu, ma anche al di fuori della stanza trasparente blu. Al di fuori della stanza gli si indicherà un punto lontano al quale dovrà avvicinarsi. Ora che il soggetto è anima, gli si dirà che può volare molto velocemente perché non ha più corpo, mente e spirito, in questo spazio senza tempo. Potrà raggiungere subito quel punto ed accorgersi, quando ci si avvicina, che esso è uno specchio. Gli si chiederà di porsi di fronte a questo oggetto e di specchiarsi. Da questo istante in poi, si può procedere con l'ingresso nello specchio seguendo, le avvertenze già spiegate nel modulo introduttivo di base.

Esempio

Operatore: “... questa è la stanza più particolare di tutte perché questa stanza ha pareti trasparenti-blu ... ha soffitto trasparente-blu ... ha pavimento trasparente-blu ... e tu sei lì in questo spazio senza tempo ... non hai più corpo ... non hai più mente ... non hai più spirito ... sono tutti là, ognuno nella sua stanza. E tu ormai non hai più peso ... guardati intorno e puoi notare che c'è un punto lontano che ti attrae; è lontano ma puoi decidere di raggiungerlo molto rapidamente perché ora tu puoi volare veloce senza peso, passando attraverso le pareti blu trasparenti: lo hai quasi raggiunto ... (attendere 2-3 secondi) e ora ci sei di fronte! Guarda ora la tua immagine riflessa dallo specchio: (chiedere brevemente di descrivere lo specchio :se è grande, che forma ha e se ha una cornice e poi chiedere di specchiare se stessi nello specchio):
.... cosa vedi?....”

Nota:

in ipnosi anima si descrive in vari modi. Può vedersi come un punto di luce, una nebbia chiara luminosa, una sfera dorata, etc. etc. Un colore archetipico per anima potrebbe essere il bianco, ma al terzo piano il soggetto dovrebbe teoricamente già identificarsi con anima, perché abbiamo staccato e circoscritto tutto il resto. Lo spazio infinito è il luogo in cui anima spesso si descrive nelle nostre ipnosi, per questo ho scelto di collocarla in questo luogo-non luogo senza tempo (ricordo che anima non sa cos'è il tempo, non ne ha la percezione, non ne ha coscienza: N. d. A.) indicando il colore blu e l'impalpabilità della trasparenza che richiama l'elemento aria proprio di anima. Allo specchio dovremmo quindi riconoscere anima. In realtà è possibile, anche se la tecnica cerca di ovviare a questo inconveniente, che ci siamo portati dietro l'alieno. Se così è viene fuori adesso. In pratica

potrebbe emergere la personalità dell'alieno quando si porta il soggetto di fronte allo specchio o quando lo si fa entrare nello specchio stesso. Nella mia personale esperienza a questo punto può emergere il Ringhio (6 dita) o l'Horus a causa della loro particolare conformazione e del tipo di aggancio con l'addotto, diverso da quello di altri alieni.

Bibliografia:

1. I libri di Brian Weiss: http://www.ilgiardinodeilibri.it/autori/_brian_weiss.php?pn=71&gclid=CKm_-8yGkaQCFUYp3wodP0VIHw.
2. I libri di Max Luscher: <http://www.luscher-psicosomatica.it/centro-luscher-roma/max-luscher> .

FMS SU SOGGETTI AUDITIVI

di Alex Torinesi

La costruzione della *mappa del territorio*, ossia il concetto fondante della Programmazione Neuro Linguistica, parte dal presupposto che l'esperienza interna di ogni persona si forma grazie all'interazione delle informazioni acquisite mediante i canali sensoriali e l'azione dei filtri mentali di generalizzazione, cancellazione e distorsione.

A questi elementi si aggiunge naturalmente lo stato psicofisico in cui si trova il soggetto al momento dell'acquisizione dell'informazione esterna, in quanto la condizione puntuale influenza il comportamento. Le rappresentazioni mentali interne poi influenzano lo stato e la fisiologia, mentre il comportamento e la fisiologia determinano il modo in cui viene vissuta la vita in ogni istante. L'interazione continua quindi di tali elementi costruisce, nel tempo, la rappresentazione della realtà soggettiva e quindi la propria *mappa del territorio*. Nelle operazioni sequenziali di creazione della nostra rappresentazione del mondo, intervengono per primi i canali sensoriali (vista, udito, e sensazioni cenestesiche). Tutti i nostri sistemi sensoriali partecipano all'acquisizione della realtà circostante con un continuo interscambio di ruoli governati da processi inconsci che si realizzano in frazioni di secondo.

Esiste però, all'interno del processo di assimilazione delle informazioni esterne, un canale sensoriale che solitamente predomina sugli altri, ossia un senso che tra tutti è maggiormente impiegato dal cervello nel processo di modellizzazione della realtà.

Questo comporta, ad esempio, che per rievocare mentalmente un ricordo, alcuni soggetti vedano un'immagine associata a tale ricordo, altri sentano un suono, altri ancora riprovino sensazioni fisiche vissute in quel momento.

In poche parole quindi possiamo dire che:

I soggetti Visivi sono portati a percepire il mondo per immagini. Prediligono esprimersi con metafore visive, riferiscono le cose per come si presentano nella realtà, descrivendone gli aspetti chiari e quelli oscuri.

Gli Auditivi mostrano più attenzione alle parole che usano. Sono sensibili all'intonazione della voce degli interlocutori, il loro eloquio è tendenzialmente lento, ritmico, e misurato. Dato che le parole hanno per loro grande rilievo, sono particolarmente attenti a quel che dicono. Amano citazioni, a patto che siano espresse con correttezza, ed espressioni del tipo: "questo mi suona bene", "ciò che dici stona con quel che fai", etc.

I cenestesici, reagiscono principalmente alle sensazioni. La loro voce è di solito profonda, spesso le parole escono loro di bocca lentamente.

Ciascuno di noi ha in sé elementi delle tre modalità, ma nella stragrande maggioranza degli individui, un sistema predomina su tutti.

Come riconoscere il canale sensoriale predominante?

Riconoscere il sistema rappresentazionale preferito, ossia l'insieme dei processi sensoriali costruttivi e descrittivi più utilizzati attraverso i quali ogni individuo elabora mentalmente la propria rappresentazione interna della realtà, è di notevole importanza sia per la riuscita di una proficua e funzionale comunicazione tra gli individui, sia, nel nostro ambito, per determinare al meglio le strategie da utilizzare nelle attività di supporto a soggetti addotti.

Capita, infatti, che si scelgano strategie di intervento in cui, ad esempio, un soggetto auditivo riesca a visualizzare con fatica un'immagine, un contesto o una situazione particolare, oppure un soggetto visivo non riesca a ricordare o rielaborare informazioni tattili o olfattive legate a un evento che si sta ricostruendo.

Questo, oltre a rendere poco incisiva e dispendiosa in termini di tempo, l'azione dell'operatore, sottopone l'addotto a un inutile stress che comunque non porterebbe a risultati concreti ed efficaci.

Calibrare quindi il canale sensoriale preferenziale del soggetto evita tutto ciò e pone l'addotto nelle condizioni migliori per affrontare il proprio percorso, sia che si tratti di recuperare un vissuto mnemonico, sia che si tratti di svolgere esercizi di simulazione mentale quali ad esempio il SIMBAD.

Riassumendo quindi i vantaggi che si avrebbero scegliendo la strategia maggiormente sintonizzata sul canale sensoriale preferenziale del soggetto, possono essere:

minor tempo necessario allo svolgimento delle procedure di intervento;

minor stress per l'addotto;

maggior efficacia nell'indagine con successiva riduzione dei margini di errore;

possibilità di personalizzare al meglio gli stimoli, le suggestioni e le metafore da utilizzare durante le induzioni ipnotiche o le procedure di simulazione mentale.

Personalmente ci siamo trovati ad applicare la nuova tecnica della FMS su soggetti prettamente auditivi che avevano mostrato alcune difficoltà a ricreare mentalmente lo scenario richiesto nella FMS. Ci siamo quindi trovati nella necessità di modificare leggermente la strategia di intervento mantenendo inalterato l'intero impianto del processo di FMS.

La determinazione del canale sensoriale dominante è quindi, a nostro avviso, il primo passo da fare.

Come riconoscere il sistema sensoriale preferenziale? Un primo segnale può proprio essere il fatto che l'applicazione dei processi di visualizzazione classici presenti nel bagaglio delle tecniche sviluppate da Corrado Malanga al fine di porre fine al problema delle adduzioni, risulti di difficile applicazione da parte del soggetto. Questo non sempre è un indice inequivocabile di un diverso sistema rappresentazionale dominante rispetto a quello su cui si basano le tecniche standard (la visualizzazione mentale). Ma può essere un buon indizio.

I metodi che la PNL impiega per stabilire quale sia il canale sensoriale preferito sono di seguito riportati.

Movimento dei bulbi oculari

Durante le fasi di accesso a ricordi vissuti o a informazioni costruite (che non significa false, si badi bene), ogni persona muove i bulbi oculari in direzioni correlate al canale sensoriale utilizzato in quel preciso istante.

Avendo già ampiamente trattato tale argomento rimandiamo al seguente link (http://dl.dropbox.com/u/10742042/PNL_movimenti_oculari.pdf) dove il lettore potrà trovare le informazioni del caso.

Utilizzo delle submodalità

In PNL si definiscono *submodalità* gli elementi di ogni sistema rappresentazionale che operano al suo interno delle distinzioni, determinandone le caratteristiche e contribuendo all'attribuzione del significato. In altre parole le *submodalità* definiscono le specificità sensoriali di ogni immagine, di ogni suono, di ogni sensazione per darne una connotazione essenziale mediante l'associazione di caratteristiche peculiari che costituiscono la rappresentazione mentale vera e propria.

Le *submodalità* quindi variano secondo il sistema rappresentazionale utilizzato. Soggetti visivi daranno rilievo a caratteristiche quali la nitidezza, il colore, il contrasto, la dimensione, etc., di un'immagine (ricordata o costruita mentalmente), soggetti auditivi porranno maggior enfasi sul volume, il tono, il ritmo, la velocità di un suono ricordato o

costruito, mentre i soggetti cenestesici vivranno sensazioni legate alla consistenza, alla temperatura, alla pressione, etc.

Tali connotazioni emergono dal linguaggio usato da ciascuno, pertanto la loro individuazione diventa un evidente indice di accesso al canale sensoriale preferenziale utilizzato per descrivere i processi legati all'esperienza soggettiva.

Nella tabella seguente riportiamo alcune delle *submodalità* specifiche per ogni sistema rappresentazionale.

Visivo	Nota
Distanza	<i>Immagine vicina, lontana</i>
Dimensione	<i>Immagine grande, piccola, enorme</i>
Lucentezza	<i>Lucida, opaca</i>
Colore	<i>In bianco e nero, in toni di grigio, colorata, satura</i>
Nitidezza	<i>Nitida, sfumata, ombreggiata</i>
Messa a fuoco	<i>A fuoco, sfuocata</i>
Auditivo	
Provenienza	<i>Destra, sinistra, davanti, dietro, sopra, sotto</i>
Volume	<i>Alto, basso</i>
Tono	<i>Acuto, grave</i>
Velocità	<i>Veloce, lento</i>
Ritmo	<i>Intermittente, continuo, cadenzato</i>
Cenestesico	
Consistenza	<i>Solida, fluida, eterea</i>
Intensità	<i>Forte, debole</i>
Temperatura	<i>Calda, fredda, tiepida, gelata, bollente</i>
Pressione	<i>Pesante, leggera, lieve</i>
Movimento	<i>Statica, in moto</i>
Sensazione tattile	<i>Rugosa, liscia, morbida, dura</i>

Postura e flusso verbale

Anche la postura è legata, in qualche modo, al canale sensoriale predominante. Il soggetto visivo tende ad assumere una postura eretta. Quando è in piedi si pone nella posizione "dell'attenti" del militare e quando è seduto si appoggia con la schiena, in modo che essa si trovi solidale con la spalliera della sedia.

Il flusso verbale è deciso e veloce.

Il soggetto auditivo ha invece una certa familiarità nel tenere le braccia conserte e ad assumere la cosiddetta posizione al telefono. È sua caratteristica un flusso verbale costante e cadenzato, armonioso e ritmico.

Il soggetto cenestesico tende a porre il corpo in "avanti" o "indietro". In posizione ortostatica ha la tendenza invece a favorire il contatto con oggetti e persone avvicinando la propria sfera prossemica a quella dell'interlocutore, quasi a cercare un contatto fisico con esso.

Il suo flusso verbale è lento con frequenti pause per la respirazione.

Tono di voce e tratti comportamentali

Il soggetto visivo ha, generalmente, un tono di voce piuttosto alto e deciso, l'eloquio è veloce e la tendenza è a respirare nel tratto alto della cassa toracica.

L'auditivo ha un tono più regolare, senza sbalzi; spesso ha una voce melodiosa, ama le lunghe conversazioni (anche telefoniche). La respirazione avviene all'altezza del plesso solare.

I soggetti cenestesici parlano lentamente, il tono è profondo e la respirazione è bassa, all'altezza dell'addome.

I tratti comportamentali caratteristici dei soggetti visivi, auditivi e cenestesici potrebbero essere riassunti così:

Visivi

Tendenza alla sintesi

Preferenza per le schematizzazioni

Tendenza a tenere a distanza l'interlocutore

Auditivi

Attento alla proprietà di linguaggio

Sensibile al ritmo dell'eloquio

Capacità di ascoltare con attenzione

Cenestesici

Attento agli aspetti concreti della relazione e del contenuto di una discussione

Tende ad avvicinarsi fisicamente all'interlocutore

Parla molto delle proprie sensazioni

Uso dei predicati

Quando non si ha la possibilità di verificare visivamente il soggetto con cui si interloquisce (ad esempio quando si comunica al telefono), un elemento fondamentale finalizzato a definire il suo canale sensoriale preferenziale, è l'analisi dei predicati.

I predicati sono le espressioni verbali che le persone utilizzano con maggior frequenza e familiarità e che hanno una diretta correlazione con i sistemi sensoriali usati nell'acquisizione dell'esperienza soggettiva e quindi nella formazione della propria mappa del territorio. Sostantivi, verbi, aggettivi e avverbi sono le forme espressive su cui concentrare la propria attenzione per calibrare al meglio il soggetto e riconoscerne gli accessi sensoriali su cui basare poi le più opportune strategie di intervento. Naturalmente non è il singolo uso di un termine o di un predicato che stabilisce con assoluta certezza il canale dominante; bensì una certa ricorrenza nell'impiego di espressioni verbali simili e, soprattutto, la connessione dei predicati usati con l'esperienza sensoriale dell'individuo.

Nella tabella seguente riportiamo alcune espressioni (i predicati appunti) più caratteristiche per ogni tipologia di soggetto.

Visivo
<i>Guardare, mostrare, illustrare, esibire, scrutare, vedere, chiaro, brillante, lampante, visuale, prospettiva, illuminante, mettere a fuoco, colorato, scura, scena, scenario, riflettori, mettere in luce, occhiata, apparenza, osservare, illudere, illusione, oscuro, allucinante, stare all'occhio, colpo d'occhio, a occhio e croce, con la coda dell'occhio, mettere gli occhi addosso, alla luce dei fatti, in vista di, etc.</i>
Auditivo
<i>Sentire, ascoltare, chiacchierare, parlare, discutere, reclamare, discussione, roboante, rumoroso, stridente, chiedere, ritmo, melodioso, silenzio, sintonizzare, proclamare, gridare, raccontare, suonare, monotono, rimarcare, cadenzato, stare in campana, tutto orecchi, toccare una corda, tenere a freno la lingua, prestare orecchio, ciò che dici suona bene, quanto dici stona con il tuo carattere, etc.</i>
Cenestesico
<i>Sentire, toccare, percepire, provare, avvolgente, soffocante, sommerso, sgradevole, insensibile, solido, liquido, freddo, schiacciare, appiccicoso, morbido, duro, rugoso, liscio, asciutto, bagnato, caldo, prendere in mano la questione, afferrare un concetto, sfuggire di mente, invertire la tendenza, etc.</i>

PACT (Preferential Access Channel Test)

Chi scrive ha approntato un facile test auto valutativo in cui il soggetto, rispondendo a dieci domande di vita quotidiana, può autonomamente determinare il suo canale sensoriale preferenziale e maggiormente utilizzato. Questo test è basato su domande che chi conosce la PNL ha probabilmente avuto già modo di ritrovare in letteratura.

Non ci siamo inventati nulla quindi ma semplicemente adoperati per adattare tali domande al nostro utilizzo finale e per formulare uno strumento che, mediante un foglio di calcolo in ambiente Microsoft Excel®, potesse automaticamente calcolare il canale rappresentazionale dominante dopo aver fornito tutte le dieci risposte richieste.

In questo modo se all'operatore che supporta il soggetto addotto venisse fornito (oltre al TAV), anche questa ulteriore indicazione, si potrebbe strutturare al meglio e con le opportune tecniche, ogni strategia di intervento riducendone i tempi di esecuzione e massimizzandone la resa. (<http://alextoresini.blogspot.com/2010/09/abductions-ecco-il-pact.html>).

Il PACT fornisce sei tipi di risposte: visivo, auditivo, cenestesico, visivo-auditivo, visivo-cenestesico, auditivo-cenestesico.

Le prime 3 categorizzazioni sono a margine d'errore molto basso; le successive sono la risultante di risposte in cui il soggetto ha un buon bilanciamento tra due canali sensoriali a favore di un terzo meno impiegato (non è possibile avere i tre canali sensoriali in cui l'uso sia al 33% e quindi ripartito in parti uguali).

In questo caso il PACT fornirà una prima indicazione su cui l'operatore potrà svolgere ulteriori accertamenti per determinare il canale dominante perché, comunque sia, vi sarà sempre una preferenzialità nell'uso dei sistemi sensoriali.

Nel caso invece in cui la risposta ricada in una delle prime tre categorizzazioni che stabiliscono con ragionevole certezza il canale sensoriale predominante, allora non è necessario nessun ulteriore approfondimento dato il basso margine d'errore del test (<10%).

Flash Mental Simulation per soggetti auditivi

Una volta che il canale sensoriale è stato stabilito si può passare all'applicazione della tecnica di FMS sviluppata da Corrado Malanga e che ha già dato ottimi risultati sperimentali.

Di seguito riportiamo schematicamente le varianti per auditivi che abbiamo pensato di applicare.

Modulo introduttivo

Si chiede al soggetto di immaginarsi seduto per terra, su un pavimento di legno. Il contatto con la terra, e il legno in particolare, richiama la materialità, la componente innata legata alla madre terra e alla natura, quindi alla fisicità e archetipicamente al corpo. Al legno poi viene automaticamente associato il colore marrone che è il colore della solidità e della corporeità. L'essere seduti avvicina, riduce le distanze e dà una maggior percezione del contatto con la materia poiché è gran parte del corpo che sente questo contatto e non solo i piedi. Inoltre la posizione seduta è in un certo senso "sciamanica" e fonde l'individuo con il basso, il sotto, la terra.

Successivamente si chiede al soggetto di immaginare (sentire) di avere alla propria sinistra un camino con il fuoco acceso. Si guida il soggetto evocando i suoni del fuoco che scoppietta, la legna che arde con il calore che emana, il rumore degli zampilli e delle scintille. Questa "immagine sonora" è molto forte perché il fuoco (lo spirito) trasmette energia e calore e ha in sé connotazioni ipnotiche piuttosto forti.

A destra si chiede di sentire il rumore dell'acqua, della pioggia, come se all'esterno ci fosse in corso un temporale violento. Si pone l'acqua (la mente) a destra perché così viene percepita principalmente dall'orecchio destro e arriva direttamente dall'emisfero

sinistro, quello dominante (parliamo di soggetti destrimani, per i mancini è il contrario), sede della parte conscia e razionale. Lo stesso discorso vale per la posizione del fuoco del camino: stando a sinistra arriva direttamente all'emisfero destro, sede dell'inconscio.

Qui si realizza quindi la prima parte di una leggera induzione ipnotica.

Nel frattempo si chiederà al soggetto di descrivere ciò che sente e gli si ancoreranno le proprie sensazioni acustiche ricalcando i verbi (senti, ascolta, etc.) e le sub modalità (forte, acuto, basso, ritmo, etc.).

Ora, dopo diversi minuti in cui il soggetto è perfettamente immerso in questo "mondo onirico", si chiamerà in gioco l'anima.

Gli si dice che ad un certo punto sentirà una voce femminile, molto dolce, melodiosa, dalle tonalità armoniose e delicate e che solo lui potrà sentire.

Non importa cosa dirà questa voce ma conterà solo come lo dirà e la "presa" emotiva che avrà sul soggetto.

La voce è olofonica, quasi tridimensionale.

È importante rimarcare che la voce non arriverà dal suo interno ma sembrerà arrivare da ovunque, senza una precisa collocazione spaziale.

Questo ha due scopi fondamentali:

dissocia il soggetto per facilitare il contatto con la parte animica;

non offre il destro all'intervento di parassiti interni al soggetto stesso.

A questo punto il soggetto non sente più gli altri rumori ma solo la voce (l'anima).

In questo caso ha stabilito il contatto con la parte animica isolando (separando) le altre componenti e il mondo esterno.

Modulo del riconoscimento

È importante anche dilungarsi nel chiedere al soggetto di descrivere la voce, le caratteristiche (sub modalità) e le sensazioni che prova sentendola.

Si chiederà poi di interloquire con questa voce e di chiederle se sa chi sono e cosa vogliono le altre voci che si sentono e che vengono a prendere il suo contenitore.

Il soggetto richiama automaticamente le voci che telepaticamente gli alieni gli fanno sentire nella sua testa. Pertanto, anche se non sono voci risultanti da emissioni acustiche, l'addotto le riconosce come tali e comprende il significato vero della domanda.

Per il resto si procede con le indicazioni fornite nella FMS di base.

Modulo della bonifica del contenitore

Si chiede alla voce (anima) di ascoltare tutti i suoni del suo contenitore, come se avesse un potente stetoscopio che gli permette di verificare la presenza di fonti di rumore fastidiosi e innaturali nel contenitore (i *microchip*), a lui estranei.

In alcuni casi può verificarsi che il soggetto, pochi secondi dopo l'inizio della scansione, abbia un moto di fastidio, come quando in cuffia entra improvvisamente un suono a una frequenza sgradevole o a un volume improvvisamente eccessivo (simile all'effetto Larsen).

I suoni che il soggetto (o meglio... la sua parte animica) descrive possono essere vari (sibili, ronzii, rumori analoghi a quelli di un motorino elettrico, etc.) ma sempre sgradevoli all'addotto.

Una volta che la scansione è stata fatta su tutto il corpo, la distruzione avviene non mediante un raggio ma mediante la vibrazione (il suono) che l'anima sa generare.

Modulo di eliminazione MAA e LUX ed eventualmente parassita trans dimensionale

Successivamente si chiede ad anima di ascoltare le voci indesiderate dentro il contenitore. Nei casi da me analizzati i soggetti hanno trovato la voce stridula del Lux e una MAA di mantide che emetteva un suono simile a quelle delle cicale.

L'eliminazione può avvenire anche in questo caso con la vibrazione oppure abbassando il volume delle voci fino a spegnerle definitivamente (si è istruita anima su come fare e si lascia che sia lei a scegliere il modo che le è più congeniale).

Modulo di eliminazione copie

A questo punto si chiede ad anima di contare quanti altri battiti del cuore uguali a quelli del contenitore originale ci sono e di localizzarli come se avesse un sonar che emette una frequenza e stabilisce distanza e posizione mediante l'eco.

Va ricordato che le copie, poiché sono in una sorta di animazione sospesa in cui le funzioni vitali di base devono essere mantenute per non danneggiare le cellule, hanno comunque un battito cardiaco che la parte animica sente molto flebile e lento.

Sentire il battito del cuore anziché le voci delle copie è quasi immediato: la parte animica li riconosce e le distrugge con il solito trucchetto della vibrazione.

Modulo del riconoscimento alieno o album delle fotografie.

È necessario associare a ogni alieno un suono, un rumore o una voce caratteristica (ad esempio il rantolo per il sauroide, la voce telepatica per il grigio, il rumore degli anfibio per i militari, etc.). Laddove questo non sia possibile si associa arbitrariamente il suono che è più facilmente correlabile alla morfologia dell'alieno (il gracidiare delle rane per il ranocchione, il ronzio degli insetti per la mantide, un crepitio elettrico per il Lux, etc.). Facendo così si richiama per associazioni successive l'immagine dell'alieno; tale immagine non apparirà al cervello come immagine ma come suono correlato all'immagine. Questo modulo è oggettivamente da migliorare. Riteniamo pertanto necessaria una sperimentazione più accurata per affinarne l'efficacia.

Modulo di riprogrammazione della parte animica verso Up

L'Uomo Primo si dimostra spesso un avversario ostico e tenace in quanto in esso la parte animica identifica una sorta di padre o creatore. Questo crea un legame che non è facilmente cancellabile.

Paradossalmente però nella simulazione auditiva si può usare a proprio vantaggio questa peculiarità. Chiedendo infatti all'anima dell'addotto di ascoltare l'Universo, si può chiederle di capire se nel suo cammino esperienziale ha sentito (da quando tutto ebbe inizio) una voce paterna che appare rassicurante e convincente. In caso di risposta affermativa appare evidente l'interferenza di Up anche nella vita del nostro addotto. A questo punto si porrà Anima di fronte all'inganno che rappresenta l'Up cercando di istruirla sulla vera natura delle azioni di questa entità. Si chiederà ad anima di ascoltare i suoni, i rumori e le voci che provengono dal suo futuro per comprendere come stanno realmente le cose. Quando anima capisce decise di rompere (non sempre in maniera indolore) questo legame.

La modalità operativa che si è mostrata più efficace consiste nell'agire sulla submodalità volume.

In pratica si dice ad anima di allontanare per sempre quella voce così rassicurante (la cosa equivale ad allungare l'elastico del collegamento nella FMS standard, n.d.r.) mediante un costante, ineludibile e inarrestabile abbassamento del volume. Questo accadrà fintanto che la voce non verrà spenta per sempre e non si sentirà mai più perché mai è stata sentita.

Modulo del blocco protettivo

Alla fine si chiederà alla parte animica di creare una barriera che avvolgerà la triade nel corpo. Questa barriera sarà impenetrabile a ogni suono, a ogni voce, ad ogni rumore proveniente da qualsiasi forma di minaccia che voglia tentare di nuovo di imbrigliare e imprigionare la parte animica. Le modalità e le caratteristiche di questo modulo sono del tutto analoghe a quanto descritto nella FMS standard.

Conclusioni

Il concetto di base che si è voluto esporre è che passare dal dominio delle lunghezze d'onda (la luce e quindi le immagini) al dominio delle frequenze (i suoni e quindi le voci) per quei soggetti che possono avere difficoltà a “muoversi” nel primo dominio, risulta efficace nell'applicazione della FMS aggirando ostacoli che potrebbero vanificare l'intervento.

Lo stesso principio si applica per i soggetti cenestesici per i quali alle lunghezze d'onda e alle frequenze si possono sostituire grandezze scalari (es. temperatura) e vettoriali (es. pressione) enfatizzando le sensazioni e le percezioni fisiche che possono più facilmente determinare il distacco della parte animica e la successiva eliminazione dei parassiti e degli alieni dall'esperienza soggettiva.

Molto deve essere ancora fatto per ottimizzare e affinare tale procedura, per questo si ritiene utile ampliare la sperimentazione e accogliere suggerimenti e modifiche che dovessero migliorarla. Ma un ulteriore passo fondato sull'efficacia della FMS standard, è stato compiuto.

Il tempo dirà il resto.

Bibliografia:

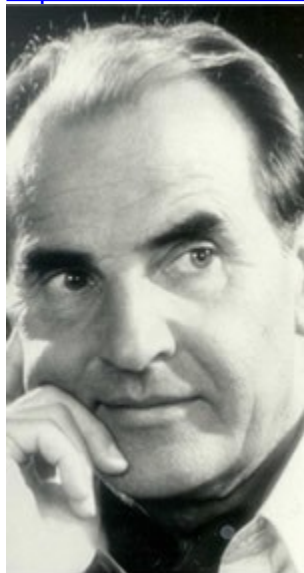
- 1 http://www.videomed.it/programmazione_neuro_linguistica_ovvero_il_pazient.html
- 2 Granata Giulio, “PNL la Programmazione Neurolinguistica”, ed. DVE Italia S.p.a., Milano 2001
- 3 Bandler Richard, “Il tempo per cambiare”, ed. Alessio Roberti Editore S.r.l., Bergamo, 2004
- 4 Bandler Richard, “Magia in azione”, ed. Astrolabio Ubaldini Editore, Roma 1993
- 5 Bandler Richard, Bandler C. Leslie, DeLozier Judith, Dilts Robert, Grinder John, “Programmazione Neuro Linguistica” ed. Astrolabio Ubaldini Editore, Roma 1982
- 6 Bandler Richard, Grinder John, “La metamorfosi terapeutica”, ed. Astrolabio Ubaldini Editore, Roma 1980
- 7 Bandler Richard, Grinder John, “La struttura della magia”, ed. Astrolabio Ubaldini Editore, Roma 1981
- 8 Bandler Richard, MacDonald Will, “Guida per l'esperto alla submodalità”, ed. Astrolabio Ubaldini Editore, Roma 1991
- 9 Birkenbihl F. Vera, “Segnali del corpo”, ed. Franco Angeli S.r.l., Milano 1998

L'anima con i colori di Lüscher (il Triade Color Test)

La Diagnostica Lüscher, prevede l'acquisizione dell'ormai universalmente conosciuto **Test dei Colori** nella sua versione completa (*Grande Lüscher*). La **Diagnostica Lüscher**, ideata nel 1947 deve la sua fama ad una serie di caratteristiche che la rendono uno strumento agevole, affidabile, completo e molto utile nell'*individuazione delle strategie terapeutiche*.

<http://supervert.com/shockwave/colortest/>

http://www.sewanee.edu/chem/chem&art/Detail_Pages/ColorProjects_2003/Nennstiel/

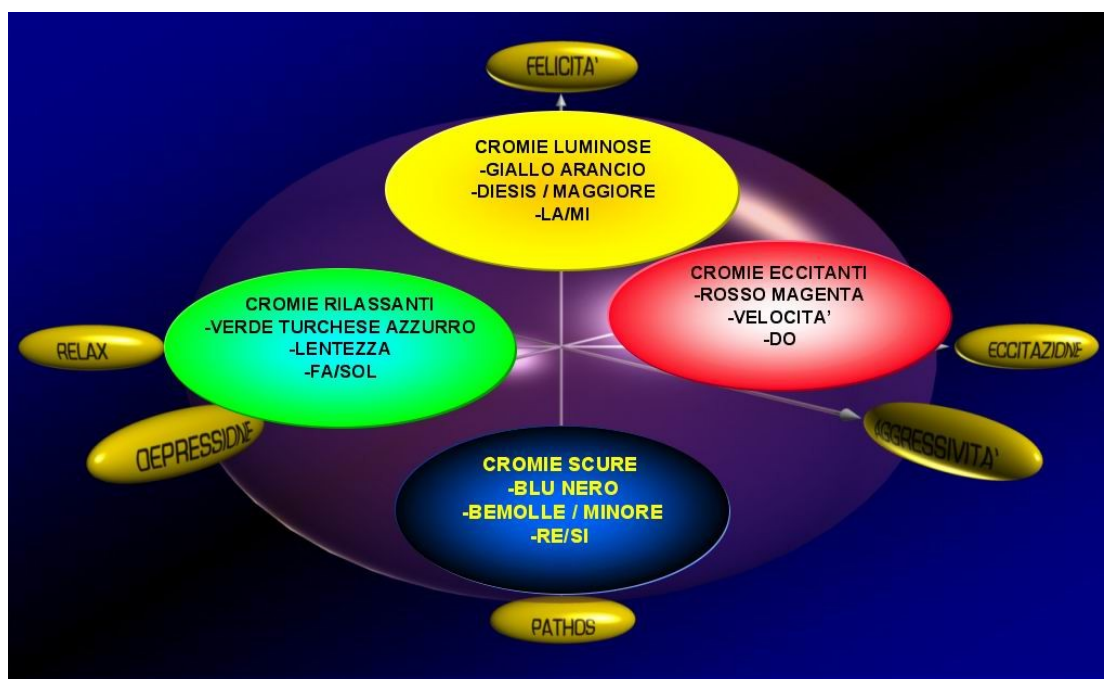


Si accede a diversi **livelli interpretativi**: psicosomatico, comportamentale, dinamico, fotografando le preferenze di alcuni colori rispetto ad altri in una scala che va da sinistra (preferito) a destra (meno preferito). Nel test, Lüscher, non fa mai menzione ad una relazione che esiste tra la posizione del colore preferito ed il colore stesso. In parole povere trascura un parametro spaziale che ideicamente è molto importante.

Per esempio nella divinazione con i Tarocchi ma anche con i Ching, non sono solo importanti per il divinatore le carte che vengono tirate fuori ma la posizione sul tavolo, nello spazio reale, che esse occuperanno, né più né meno della posizione delle conchiglie gettate a terra da uno sciamano o la posizione occupata dalle macchie d'olio nell'acqua o delle polveri di caffè in una tazzina. Ideicamente infatti il significato legato alla forma delle cose che divinano è relazionato strettamente alla posizione che occuperanno nello spazio della croce di Pulver.

Lüscher fa posizionare le carte da sinistra verso destra e questo significa che i colori scelti descriveranno la situazione archetipica dell'inizio, del tema natale direbbero gli astrologi, del punto all'inizio del tempo. Detto in termini differenti il test è applicabile perché è quasi atemporale e descrive la tua situazione attuale al di fuori di uno spazio o di un tempo.

Il test non prevede il futuro né parla del tuo passato ma fotografa lo stato attuale del soggetto. http://www.luscher-color.com/italiano/biographie_italiano.htm



I due assiomi lüscheriani definiscono il colore (quel determinato colore-Lüscher, con una lunghezza d'onda precisa, con un grado di luminosità e di saturazione ben determinati) uno stimolo oggettivo, indipendente dalla cultura, dal sesso, dall'età. Ossia, presentando il

colore rosso-Lüscher, si mostra a chiunque uno stimolo eccitante. Il secondo assioma è dato dalla risposta soggettiva dovuta allo stato psico-vegetativo personale nei confronti del colore. Ad uno stimolo oggettivo, rispondiamo quindi con un atteggiamento soggettivo.

In altre parole il colore viene considerato la risposta ad uno stimolo o uno stimolo che crea una risposta su base ideico simbolica eguale per tutti. Ma sia nel primo passaggio che nel suo inverso, tale colore, passa per l'interpretazione della mente che ne può alterare l'interpretazione: sia da archetipo a colore, che da colore ad archetipo. Se da un lato dunque la mente è soggetta a modificare le interpretazioni e le traduzioni interne degli stimoli dell'anima o dello spirito verso il corpo e viceversa, a seconda del bagaglio culturale del soggetto, nondimeno il meccanismo archetipico che lega il colore all'emozione è sempre lo stesso sia per gli uomini, che per le donne, che per gli animali, che per gli alieni.

Ci dobbiamo allora aspettare, per esempio, che uomini e donne diano statisticamente risposte differenti agli stessi stimoli esterni ma che tali stimoli siano differenziati nell'uomo e nella donna tanto da produrre scelte di colori differenti sia sulla base della "cultura" mentale (la capacità di traslare l'archetipo in immagine e viceversa), che da stimoli emotivi legati all'attività del lobo destro del cervello.

I maschi, rifiutando il viola, hanno privilegiato il rosso ed il verde, spostando il baricentro verso l'attività, la competizione, la conferma di se stessi e della loro identità. In questo contesto, si vede già come venga penalizzato notevolmente il mondo creativo e sensibile dei maschi a favore della praticità, della concretezza, dell'azione, della materialità, del successo, mostrando già precocemente la differenza fra i generi, evidenziando le direttrici dello psichismo maschile e femminile dell'Anima e dell'Animus. Così si esprime Nevio Del Longo Direttore Istituto Italiano "Max Lüscher" in un articolo dal titolo: "La Diagnostica Lüscher ed il Test dell'albero (K. Kock). Esempio di correlazione e complementarietà fra test carta e matita ed il Test dei colori di Lüscher in età evolutiva", sulla rivista Psicologia del 6 aprile 2008.

Ci potremmo chiedere perché gli assi cartesiani del mondo di Lüscher definiscano un mondo fatto di quattro colori e non di tre come la tricromia universale della fisica. I colori fondamentali infatti sono tre e le loro lunghezze d'onda sono fondamentalmente equidistanti tra loro. Questi colori sono il blu, il giallo ed il rosso, ma il nostro occhio possiede un apparato di *tristimulus* invece legato al blu, al verde ed al rosso. Così la scala cromatica delle nostre percezioni possiede una alterazione rispetto alla realtà della fisica. Lüscher non si rende conto di questo fattore ma inconsciamente ha bisogno di tenerne conto. In altre parole tra il giallo ed il verde esiste una differenza che rappresenta quello che è paragonato a ciò che appare in una distorsione della mappa del territorio, dovuta proprio ai nostri ingannevoli sensi, soprattutto della mente rappresentata dal colore verde.

Da un punto di vista neuro linguistico potremmo dire che noi tendiamo ad avere una visione distorta della nostra triade, dove è la mente ad essere maggiormente ingannata e dove il giallo è misinterpretato come verde (la Mente, mente: N.d.A.).

Quindi, secondo Lüscher, alla visione dei colori e delle combinazioni cromatiche si genera una precisa risposta comportamentale, emotiva, fisica, cosicché la predilezione o il rifiuto per un determinato colore possono rivelare ben definiti aspetti caratteriali e tendenze emotive nei confronti della vita affettiva e di relazione, tenendo conto anche che la preferenza mostrata verso ciascun colore e le reazioni che provoca nel soggetto cambiano a seconda degli individui e dei vari momenti nello stesso individuo: in breve, i colori parlano di noi, dando precise informazioni su bisogni, desideri, rifiuti, paure, basta saper decifrare il messaggio.

E' dunque evidentissimo che il test dei colori è fortemente influenzato non tanto da parametri di età o di sesso o di nazionalità ma dalla presenza o dalla assenza di anima,

dalla sua più o meno visione integrata del mondo in cui è immersa e dai rapporti che essa ha con spirito e mente.

Al meglio della nostra conoscenza non abbiamo trovato dati statistici sulla interpretazione del test di Max Lüscher *versus* il fenomeno del mancinismo dove la posizione delle carte colorate segue sempre la spazialità della nostra scrittura, da sinistra verso destra, dal passato verso il futuro. Riteniamo che una indagine in questa direzione andrebbe rapidamente condotta per mettere in evidenza, come la scala delle preferenze cromatiche potrebbe subire forti e significative alterazioni.

E' infatti l'occhio sinistro prevalentemente che sceglie e posiziona i colori e tale occhio è legato prevalentemente alla percezione dell'emisfero destro.

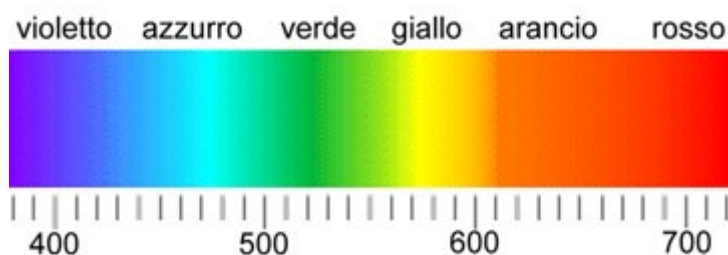
In questo contesto il test di Lüscher sembra un test che prevalentemente fa da specchio all'inconscio dell'anima e non al subconscio di spirito, almeno secondo canoni grafologici moderni.

Rappresentazione spaziale del colore

Se Pulver ha ragione dobbiamo verificare come la scala cromatica viene descritta archetipicamente ed inconsciamente dalla gente.

Questo modo di descrivere la spazialità del colore sarà inconscia ed archetipica e quindi risponderà a canoni reali.

Ci siamo resi conto che la scala cromatica viene sempre descritta mettendo il colore blu a sinistra ed il rosso a destra.



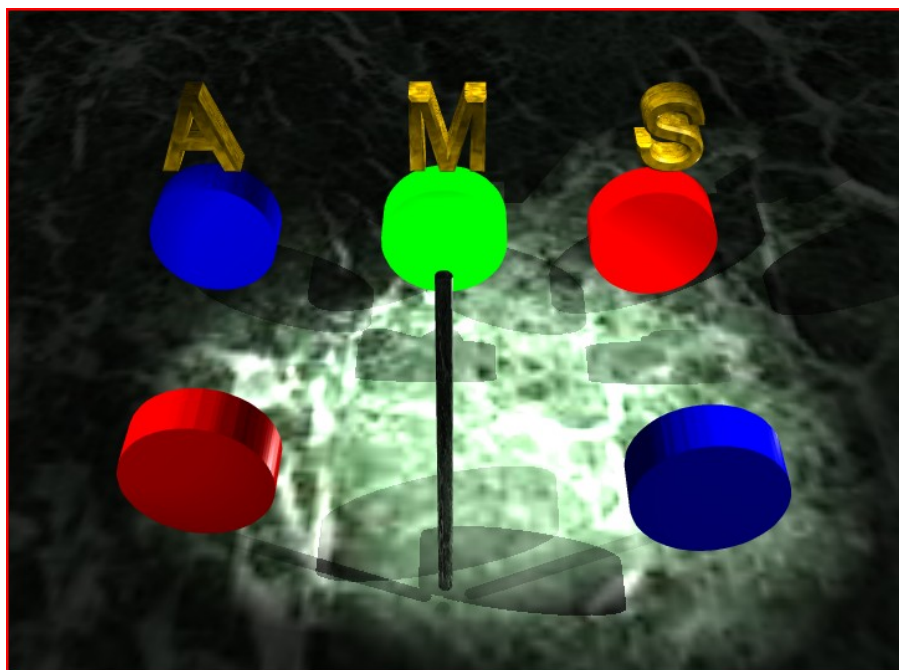
Dal nostro punto di vista questo accade inconsciamente perché l'emisfero destro cioè il luogo dove anima manifesta la sua presenza animica, è legata fortemente al colore blu e quando essa si presenta, viene percepita sempre prevalentemente dall'occhio sinistro quando essa è davanti a noi.

Per esempio nell'esercizio di simulazione mentale detto SIMBAD, quando chiediamo di visualizzare anima, spirito e mente, davanti a noi, essi prevalentemente assumono la stessa posizione che vedete riprodotta nella scala colorimetrica da noi proposta, con il blu a sinistra (anima), il rosso a destra (spirito) e la mente al centro (Verde), i mancini tendono a produrre una situazione spaziale speculare.

Quando invece nel SIMBAD anima si siede accanto a noi sulla stessa nostra linea allora passa alla nostra destra.

Così spirito tende ad occupare una posizione sinistra e mente rimane al centro.

In altre parole i colori e le corrispondenti parti di noi, occupano, quando sono davanti a noi, i posti relativi agli organi con i quali vengono percepiti, ma accanto a noi, si posizionano non come gli organi li percepiscono ma dove essi sono collocati nella realtà virtuale, (Anima a destra e Spirito a sinistra come i rispettivi emisferi).



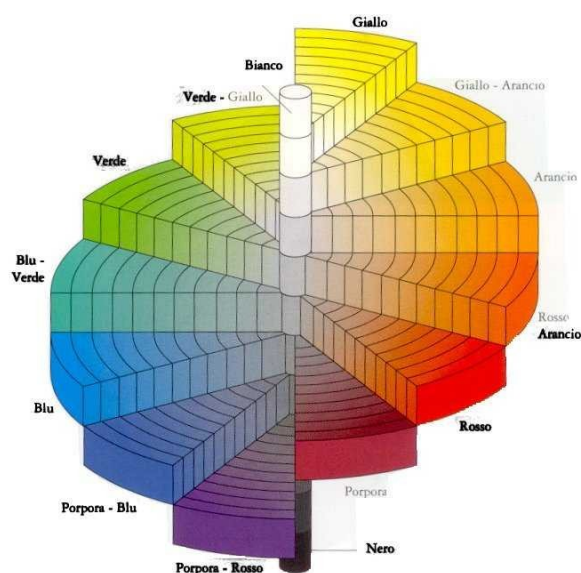
Analogamente in una scala spaziale verticale, che peraltro archetipicamente rappresenta l'asse delle energie, ecco che il colore blu sta in basso ed il giallo in alto, rispettando diversi concetti archetipici mescolati assieme.

Per esempio il colore percepito come chiaro sta sempre in alto perché culturalmente si ritiene che l'energia sia legata al parametro "alto", come credenza popolare.

Invece nelle convenzioni fisico chimico matematiche l'energia potenziale viene vista come una piegatura verso il basso dello spazio tempo ed ha convenzionalmente segno negativo (il colore blu è quello che corrisponde realmente ad una lunghezza d'onda più piccola e quindi ad una energia maggiore). E' evidente come, in questo contesto, il parametro posizionale (lunghezza "d'onda"), si quello archetipicamente importante.

Quando la gente disegna i colori li mette in uno spazio preciso senza accorgersi che lo fa archetipicamente ma credendo di farlo spontaneamente seguendo le regole imparate a scuola.

In realtà la regola viene fortemente influenzata e prevaricata dalla credenza archetipica insita dentro il nostro inconscio.



I mancini tendono a rovesciare sull'asse X queste posizioni mentre tendono a mantenere quelle sull'asse Y invariate.

Sulla base di queste osservazioni potevamo pensare di costruire un test che ci desse informazioni sullo stato dell'anima, della mente e dello spirito in base alla loro posizione ed al loro colore nella simulazione di SIMBAD ma anche quando anima si presenta all'interno della *Flash Mental Simulation*.

A seconda del colore rappresentativo di anima si poteva dedurre quanta componente blu ci fosse analizzando non solo il colore ma cercando di avere dal soggetto che descrive la sua parte animica anche una misura della intensità della radiazione rilevata nella sua simulazione. Ma si poteva forse fare di più.

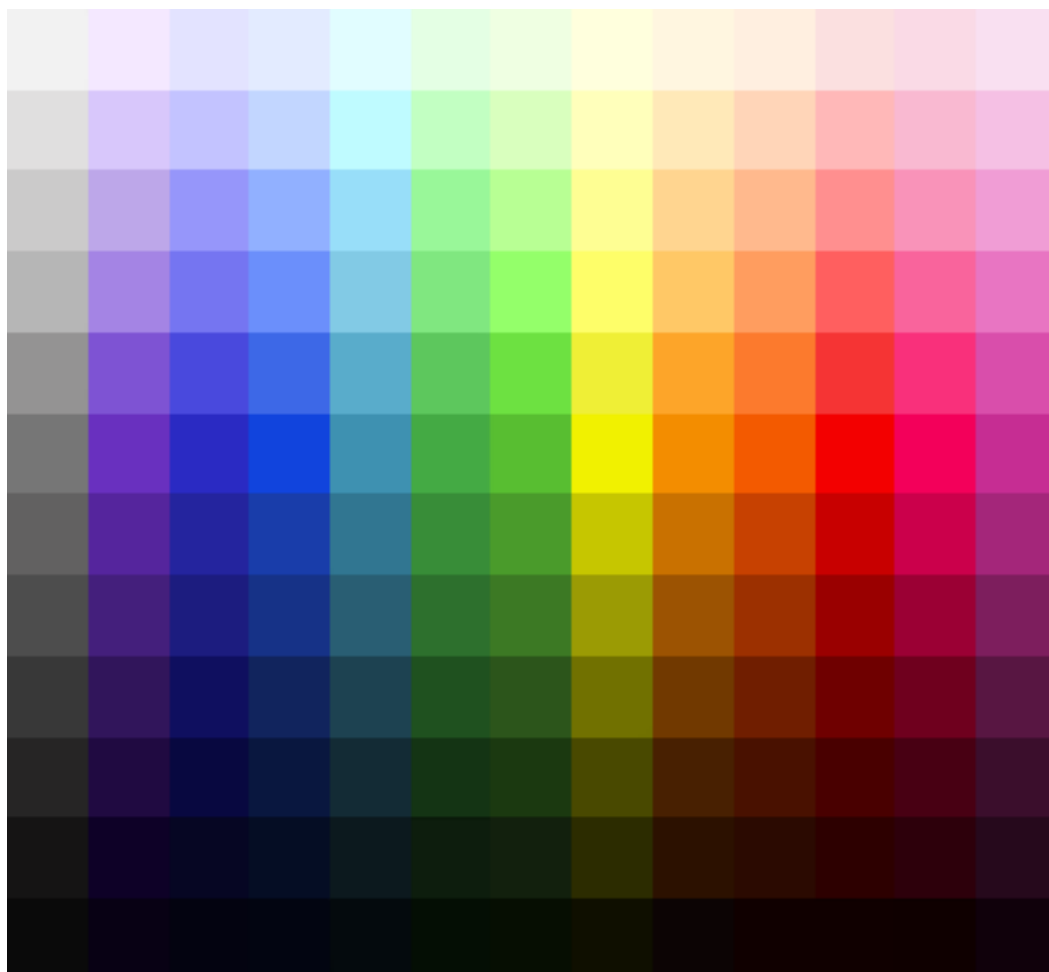
Si poteva creare, al di fuori del test di SIMBAD, un test che ci permettesse di ottenere una misura archetipica dello stato della triade (Anima, Mente e Spirito) su base cromatica, legata alla percezione del proprio sé.

Si chiede dunque al soggetto, **dopo avergli ben spiegato cosa sono anima, mente e spirito**, di immaginarsi una stanza buia dove solo le cose colorate vengono visualizzate e di immaginarsi tre sfere luminose che contengano ciascuna una parte del proprio sé.

Le tre sfere avranno un colore ed una posizione proprie ed una intensità di colore propria ed una dimensione propria.

Si chiede al soggetto di osservare la stanza e le tre sfere come se le vedesse dall'alto, ricordando dimensione intensità di colore e colore stesso.

Poi si chiede al soggetto di mettere una lettera **A** nella casella corrispondente al colore di Anima, **M** in quella casella che ricorda il colore di Mente ed **S** in quella di Spirito utilizzando la matrice di colori riportata qui di seguito.



Poi gli si chiederà di disegnare le tre sfere su una apposita superficie colorata.



Il soggetto dovrà disegnare le sfere come cerchi con le dimensioni che ha visualizzato nella simulazione mentale e posizionandole nel punto della superficie che ricorda lo stesso colore percepito per anima mente e spirito.

Mentre nel primo passaggio si avrà una idea del colore delle tre componenti dove però il soggetto non viene influenzato dal parametro spaziale, nel secondo approccio il soggetto viene chiamato a testimoniare sulla grandezza delle tre componenti della triade e sulla posizione spaziale della triade in un contesto colorimetrico.

Va notato che la posizione che le tre componenti assumeranno nella carta colorimetrica radiale non hanno niente a che fare con la posizione che assumono nella stanza della simulazione quando vengono percepite dall'alto, anche se ci attendiamo un forte riscontro posizionale nella maggioranza dei casi da analizzare.

In questo contesto non vengono utilizzati i colori proposti da Lüscher ma usiamo tutta la scala cromatica accessibile all'occhio umano, avendo così a disposizione migliaia di potenziali variazioni.

Si chiederà poi al soggetto di unire mentalmente le tre sfere in una sola sfera e di osservare il colore che assume. In questa fase si tende ad avere informazioni sul tipo di triade che il soggetto, sottoposto al test, può ottenere.

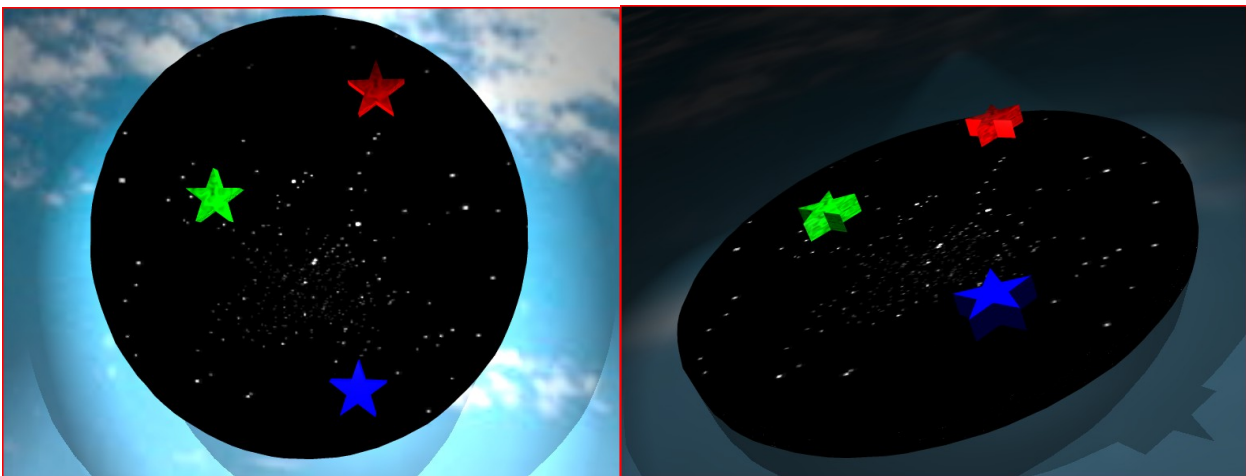
Nella somministrazione del test bisognerà semplicemente dire al soggetto che si sottopone alla prova che dovrà immaginarsi una stanza totalmente buia esistono tre lampade a forma di sfera ed, ad un nostro, comando le lampade si dovranno accendere per poi osservarne il colore. La prima lampada sarà quella di mente poi quella di spirito ed in ultimo quella di anima. Andrà detto al soggetto che le lampade possono essere di qualsiasi colore si voglia, anche il nero: e questo concetto è fondamentale riproporlo con insistenza perché la visualizzazione di una ipotetica parte animica, nera ne potrebbe identificare l'assenza o dove la mancanza di intensità di colore ne potrebbe determinare un cattivo stato di "salute" o di integrazione con la triade.

Ricapitolando

Se si vuole sottoporre il Triade Color Test (TCT) ad un ipotetico candidato, bisogna seguire alcuni *step* che sono di seguito riepilogati:

- Chiedere al soggetto di visualizzare una stanza, totalmente buia, dove gli si dirà che si accenderanno tre lampade colorate a forma sferica, corrispondenti alla sua mente, al suo spirito ed alla sua anima, posizionate intorno all'osservatore.
- Gli si dirà che le lampade possono avere qualsiasi colore, anche il nero più totale ed, in questo ultimo caso, non saranno visibili sullo sfondo nero della stanza.
- Gli si dirà di accendere prima la lampada che corrisponde a mente poi la seconda corrispondente a spirito ed infine la terza corrispondente ad anima.
- Si dirà al soggetto di memorizzare il colore, la posizione, la grandezza (indica da un numero che va da 1 a 10) e l'intensità della luce (indicata da un numero che va da 1 a 10) delle tre lampade sferiche.
- Si chiederà anche di osservare la stanza dall'alto, avendo cura di prendere nota della disposizione radiale delle tre lampade luminose.
- Si chiederà di fondere le tre lampade ed osservare il colore della lampada finale.
- Si farà compilare la carta della matrice dei colori e la carta radiale dei colori.

Mostriamo qui di seguito un ipotetico esempio di possibile risultato rappresentazionale, nella stanza buia, delle tre componenti della triade, identificate qui con tre stelle colorate.



L'analisi della forma, del colore e della intensità, oltre che delle rispettive posizioni delle tre fonti di colore, saranno facilmente archetipicamente interpretabili.

Torneremo su questo aspetto del test in altra occasione, quando forniremo i canoni per l'interpretazione specifica ed approfondita del test.

Il test dovrebbe essere sensibile ad individuare il mancinismo latente del soggetto, la presenza o l'assenza di anima, il rapporto tra anima, mente e spirito, i differenti gradi di consapevolezza di ciascun elemento e la provenienza della parte animica (dal primo o dal secondo Creatore) ove essa fosse presente, secondo quanto già descritto in due nostri studi precedenti dal titolo Genesi e Genesi II (www.ufomachine.org).

Bibliografia sul test dei colori e sue applicazioni:

1. Max Lüscher: "*The Lüscher Colour Test*", Remarkable Test That Reveals Your Personality Through Color, Pan Books, 1972.
2. Max Lüscher: "*Color - the mother tongue of the unconscious*", Capsugel N.V. (1973)
3. Max Lüscher: "*The 4-Color Person*", Pocketbooks, Simon Schuster, 1979.
4. Max Lüscher, "*Colors of Love*": Getting in Touch with Your Romantic Self , St. Martin's Press, New York, 1996.
5. Max Lüscher: "*The Lüscher Profile*", Mindscape (1986), ASIN B000WY2OU8
6. Max Lüscher: "*Personality Signs*", Warner Books, 1981.
7. Max Lüscher: "*Der Lüscher-Test. Persönlichkeitsbeurteilung durch Farbwahl*", Rowohlt, Reinbek, 1985.
8. Max Lüscher: "*Das Harmoniegesetz in uns*", Ullstein, 2003.
9. Max Lüscher: "*Der Vier-Farben-Mensch*", Ullstein, 2005.

Triade Color Test: metodologia interpretativa

Sulla base di quanto esposto nel capitolo precedente, non ci resta che estrinsecare i parametri che regolano l'interpretazione corretta del triade color test.

Per fare ciò useremo alcuni esempi che faciliteranno la comprensione del test lavorando su ipotetiche risposte di alcuni soggetti.

Il test ed il mancino latente

Sulla base di quanto esposto in precedenza dobbiamo riferire sulla risposta che i soggetti sottoposti al test tendono statisticamente a dare.

Nelle analisi di molti test di autovalutazione (TAV: www.ufomachine.org) abbiamo potuto constatare come il grado di ambidestrità sia da mettere in relazione con il fenomeno dell'adduzione. Tutti gli addotti sono ambidestri. Il motivo di questo ambidestrità forte e latente anche se a volte non riconosciuto dal soggetto che si sottopone al test, è dovuto al problema dell'esistenza di copie del contenitore dell'addotto stesso. Ricordiamo brevemente in questa sede che ogni addotto possiede alcune sue copie prive di anima, di mente e di spirito che, come dei Golem, vengono utilizzati per varie imprese, sia da specie aliene che da militari. La copia viene costruita in modo speculare al soggetto. In parole povere è costruita come una immagine speculare. Questo produce un problema a livello di identificazione di lobo destro e lobo sinistro del cervello che sono opposti a quelli dell'originale. Torneremo approfonditamente su questo problema e sulle sue implicazioni chimico fisiche quanto prima.

Quando la parte animica finisce nella copia legata alle attività militari di super-soldato, si scopre che tale copia è mancina rispetto all'originale e dunque spara per esempio con la sinistra.

Anima nel tornare nel suo contenitore originale dopo aver dato vita alla copia ed averla eventualmente rigenerata, porterà con sé la consapevolezza che alcune cose fatte in "ambiente copia" vengono espletate con l'arto opposto a quello che di solito viene usato dal soggetto originale.

Così per esempio se si chiede ad un addotto destrimane di sparare, ove questi non abbia mai utilizzato un'arma, egli la impugnerà con la sinistra e sparerà con la sinistra. Viceversa se l'addotto fosse mancino sparerebbe con la destra.

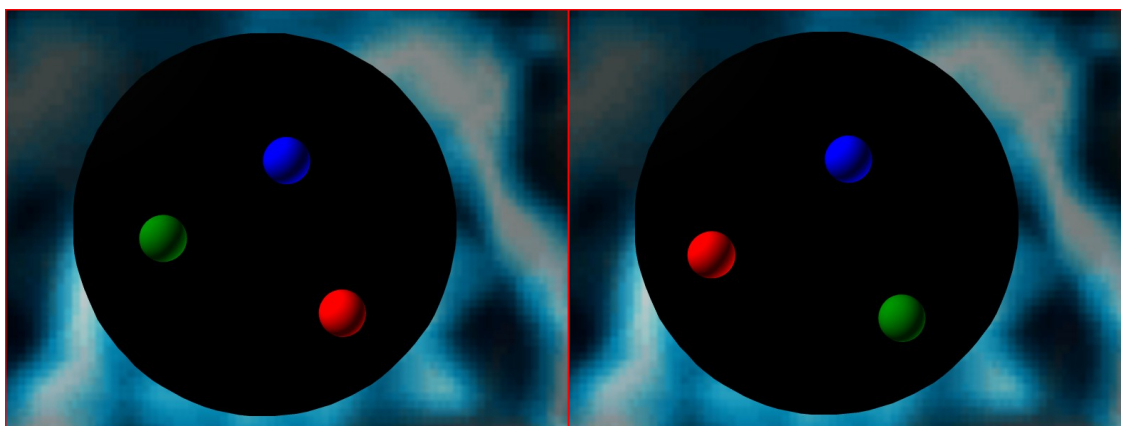
Il soggetto non si accorge di questa dissonanza a meno che non gli capiti nella vita di effettuare, anche per sbaglio, una operazione che di solito effettuava la copia. In quel caso l'addotto scopre, con grande sua meraviglia, che tende ad utilizzare la mano che non usa normalmente ma l'altra.

Sulla tecnologia che porta alla costruzione di una copia speculare all'originale torneremo in un articolo apposito.

Va inoltre detto che esistono soggetti mancini che non fanno di esserlo. Sono soggetti che pur avendo il lobo sinistro collocato a destra nella scatola cranica sono stati da subito invitati ad usare gli arti come farebbe un destro e, nel tempo, hanno rapidamente perso la dimestichezza con il loro mancino. Il fatto che un mancino venga costretto a divenire destro produce una sorta di ambidestrità latente ma anche se si può far comportare un destrimane da mancino, non gli si può spostare il lobo destro a sinistra nella scatola cranica. Il risultato di ciò è che un mancino rimarrà mancino per tutta la vita anche se non sa di esserlo.

Il test dei colori applicato alla triade invece essendo un test archetipale ci dà indicazioni effettive sulla posizione di spirito, anima e mente, in modo assolutamente autoreferenziale e reale.

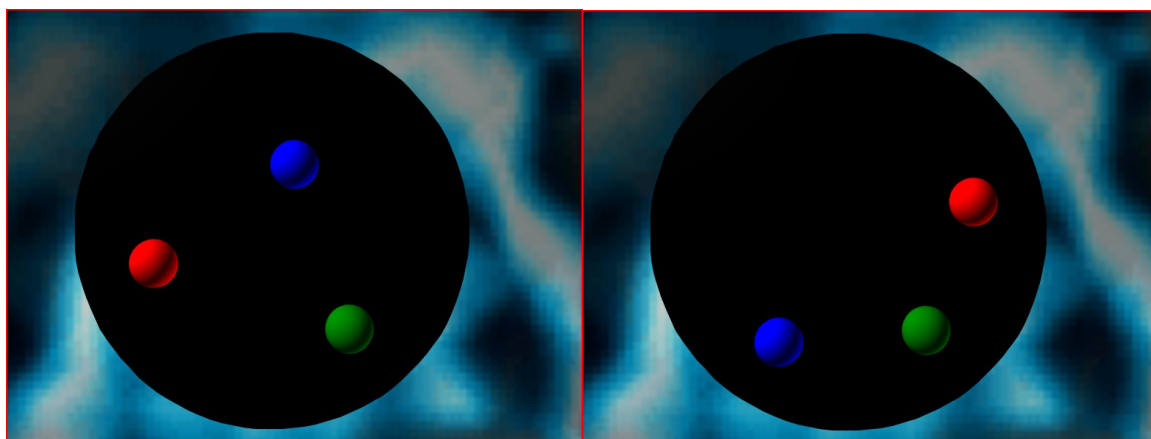
In questo contesto, mentre il destrimane deve percepire anima, se posta dietro di se, nella stanza buia del test, a destra e spirito a sinistra e mente davanti, in modo speculare percepirà un mancino.



Test di un destrimane

Test di un mancino

Ricordiamo che se le tre sfere fossero nella visualizzazione tutte e tre visibili e davanti a noi allora le posizioni di anima e di spirito con le rispettive lampade accese sarebbe invertita, come nell'esempio seguente:



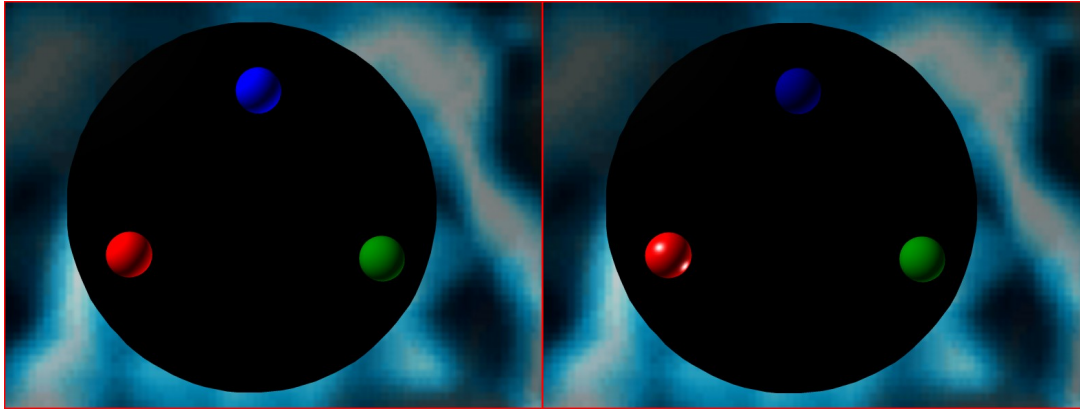
Le due risposte sono equivalenti tenendo presente il centro della stanza come punto di osservazione e guardando verso la mente (in questo caso color verde)

Stato di salute di anima mente e spirito

Lo stato di salute di anima mente e spirito è proporzionale all'allontanamento dalla situazione standard archetipale che vede anima blu, spirito rosso e mente verde, collocati equidistanti dal centro della stanza buia.

In altre parole sarà il colore ad indicare, nella scala cromatica, la distanza dalla situazione ideale. In questo contesto quello che conterà, sarà il tipo di intensità di colore assunto al posto di quello standard. Per esempio una anima malata in presenza di uno spirito molto attivo, rispetto ad uno standard normale, appariranno come qui di seguito illustrato, dove a sinistra abbiamo una situazione ideale ed a destra la sfera di anima appare buia al posto di quella di spirito che appare estremamente illuminata (o perché rifrange o perché riflette di più la luce).

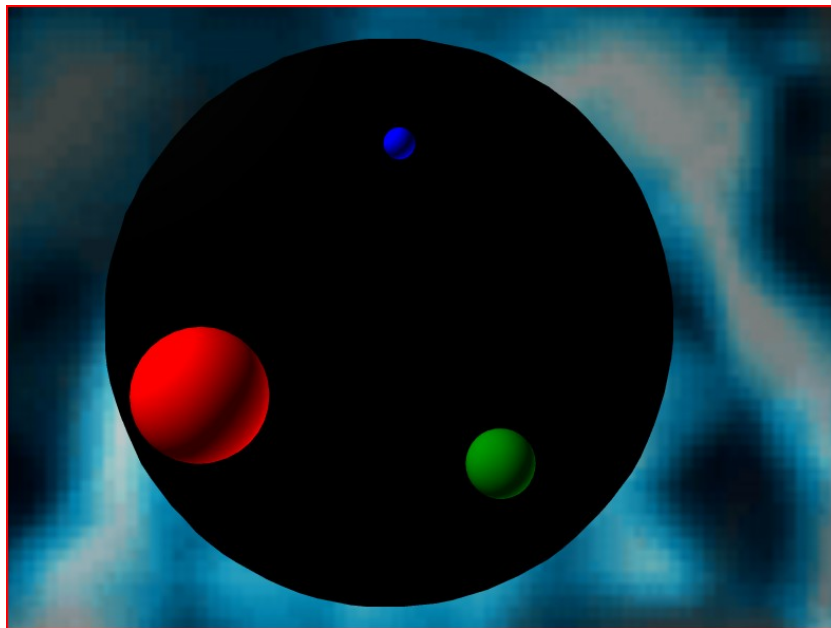
Archetipicamente interagire con la luce ha un significato profondo. Assorbire tutta la luce e non buttar fuori che poca radiazione vuol dire: essere schiavi della volontà altrui, farsi soggiogare, ma anche utilizzare gli altri per prendere tutto da loro senza dare niente in cambio. Essere invece splendenti e colorati vuol dire essere donatori e contenitori di vita.



Grado di prevalenza nella triade

In una situazione normale, anima, mente e spirito devono avere tre lampade di eguale grandezza ma, dove comandi anima, essa sarà più grande di spirito e mente e così anche per gli altri componenti della triade.

Nell'esempio seguente abbiamo una situazione di un soggetto mancino con grande spirito ma poca anima, cioè con un'anima poco funzionale, un soggetto che ha sviluppato la parte maschile del proprio sé a discapito di quella femminile, un soggetto razionale ma non creativo.

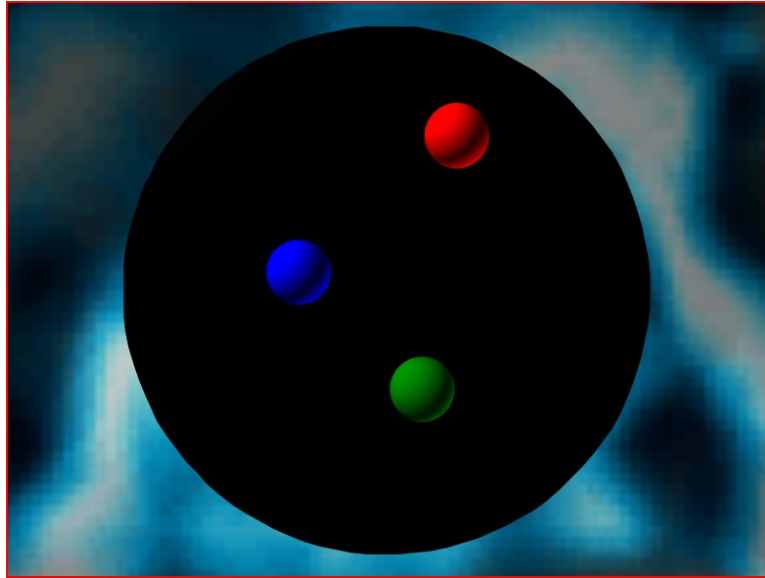


La consapevolezza dei tre elementi

Un altro parametro che ha una certa significanza nel test è la distanza dal centro cioè la vicinanza delle tre lampade dal centro della stanza, che rappresenta la piena coscienza del sé.

Nel prossimo esempio c'è la risposta di un destrimane che ha coscienza di essere anima ma meno della sua parte maschile di sé (lo spirito) e poca parte mentale. Una persona che fa le cose senza pensare, che non ha idea del tempo, che arriva sempre in ritardo, che è più femmina che maschio, senza aggancio con la realtà di tutti i giorni. Potrebbe apparire sotto alcuni punti di vista inaffidabile perché vive le sensazioni della vita senza saperselo spiegare.

Anche in questo, come in altri casi, il soggetto risulta squilibrato a causa della forte diversa distanza che le tre sfere hanno dal centro, cioè dalla consapevolezza del proprio essere.



Il sentirsi più vicini ad anima può voler dire di essere, in parte, più soggetti al comportamento animico, meno razionale ma ciò non vuol dire che anima comanda (grandezza della sfera di anima) ma che il soggetto si sente più simile ad anima, anche se a comandare è spirito o mente (se le sfere corrispondenti sono più grandi). Lo splendore delle sfere invece come abbiamo sottolineato prima rendono conto della coscienza che le tre componenti hanno di se stesse e non della coscienza che noi abbiamo di loro, parametro che invece dipende proprio dalla vicinanza dal centro. Si ha coscienza di anima o di spirito o di mente più essi sono vicini a noi, al centro.

Inquinamento della triade

Abbiamo già sottolineato come la deviazione dal simbolismo archetipico dei tre colori abbia a che fare con la descrizione di una situazione di equilibrio ed ogni varianza di colore di forma di distanza di splendore rappresentano un problema per il soggetto che descriva tale situazione. Così anima, spirito e mente possono apparire di colori differenti da quelli standard (RGB). Tale variazione va intesa come una perturbazione del sistema o meglio come un allontanamento spettrale o verso destra o verso sinistra dal baricentro del colore prestabilito. Anima si sposta colorimetricamente parlando verso mente o verso spirito?

L'idea fondamentale è che quando un colore non è centrato il componente che stiamo esaminando cerca di comportarsi più come un altro componente. Facciamo un esempio. La mente è azzurra invece di verde?. La mente cerca di comportarsi come anima.

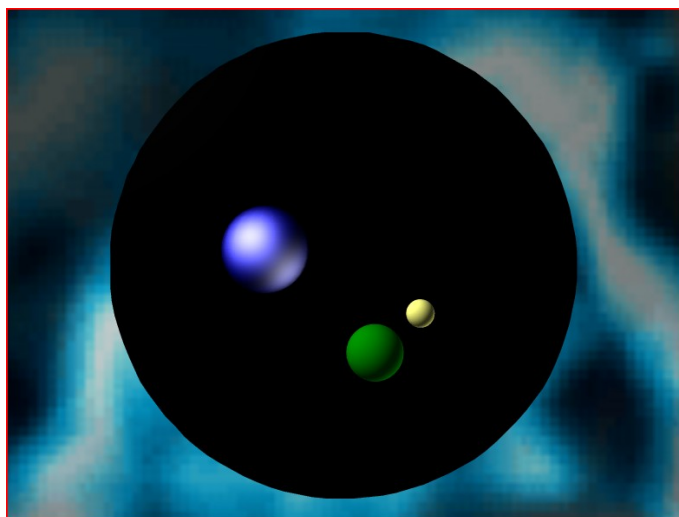
Lo spirito è giallo invece di rosso? Si tratta di uno spirito attratto comunque dalla razionalità della mente. Uno spirito rosso è un guerriero ma uno spirito giallo è un calcolatore.

Una parte animica è più bianca che blu? Si tratta di una parte animica energeticamente forte che si avvicina alla fusione della triade di cui ha buona consapevolezza.

Nell'esempio successivo ci troviamo di fronte ad un destrimane che ha consapevolezza forte di essere anima, si sente anima e la sua anima ha coscienza di sé.

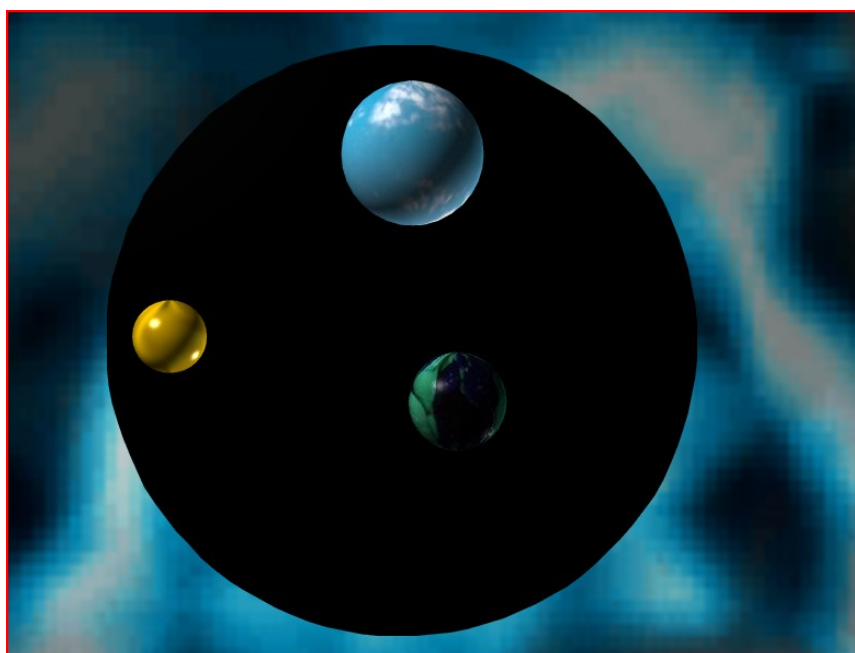
Lo spirito ruota attorno alla mente e la sua dimensione ne dà un quadro di dipendenza totale. L'aspetto maschile è decisamente sottoposto alla mente e la parte femminile diventa forte e comanda.

Sovente questa è la situazione che vivono molti addotti, dove anima cerca di risolvere il problema ma il lux, cioè il parassita alieno ha praticamente devastato la parte spirituale assoggettandola a se e rendendola incapace di autonomia coscienziale. Nel caso proposto spirito è giallo perché assoggettato dalla coscienza di mente.



Inquinamenti esterni

Quando anima mente o spirito sono inquinati da fattori esterni, che potrebbero essere nel caso di mente o di spirito, soprattutto determinati dalla presenza di parassiti alieni all'interno del contenitore che stiamo esaminando, ci attendiamo di vedere le tre sfere con luce bassa (poca coscienza di sé), con presenza di striature di colori differenti (sporcatore ed inquinamenti o deviazioni dallo standard archetipico) e molto lontane dal centro, come in un esempio qui sotto riportato.



Stato di salute della triade

Archetipicamente la somma dei tre colori fornisce il bianco che è il colore della alta energia, della chiarezza, del non nascondimento, della donazione e non del prendere (colore nero). Quando la triade cioè i tre colori, le tre sfere, le tre lampade, insomma la triade si unisce in una sola lampada essa deve divenire bianca e più grande delle tre sfere di partenza. La distanza dal centro deve annullarsi a significare che il soggetto ha coscienza di se ed anima mente e spirito sanno che tu sei loro.

Uno scostamento da questo modello ideico, che peraltro si verifica simbolicamente, nel nostro test, nei casi di adduzione risolta, dà indicazioni sul come la triade abbia più tendenza ad essere spirituale mentale od animica.



La seconda Creazione: alla ricerca dell'anima nera.

Questo è il tipo di risposta al test che ci attendiamo dalle persone che sono animiche e la cui parte animica deriva dal primo creatore (vedi gli articoli dal titolo Genesi e Genesi II, su www.ufomachine.org).

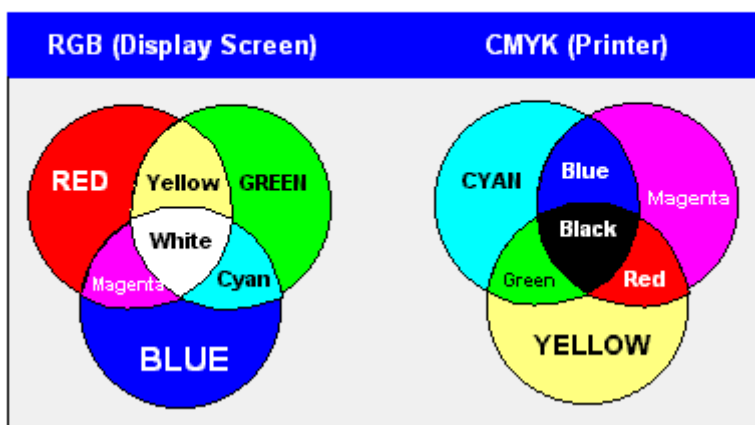
Avevamo notato come alcuni test di questo tipo davano informazioni apparentemente fuori portata interpretativa dove i colori attribuibili ad anima mente e spirito subivano forti variazioni dai colori attesi, alcuni vedevano la triade come fosse nera.

Di solito questo accadeva dove le tre componenti avevano colori che non erano i soliti colori del sistema RGB.

Ideicamente la seconda creazione che corrisponderebbe ad un creatore che poi perde anima, si svolge in una altra parte dell'universo ma archetipicamente questa altra parte dell'universo rappresenta l'altra scelta della creazione duale, l'antitesi a questa, l'opposto ed il complementare assieme.

Da un punto di vista dello spettro del colore esiste, in realtà, un modo simbolico di rappresentare questi concetti. Dove il sistema RGB esiste, esiste anche il suo opposto ed il suo complementare che è il sistema ciano, magenta e giallo.

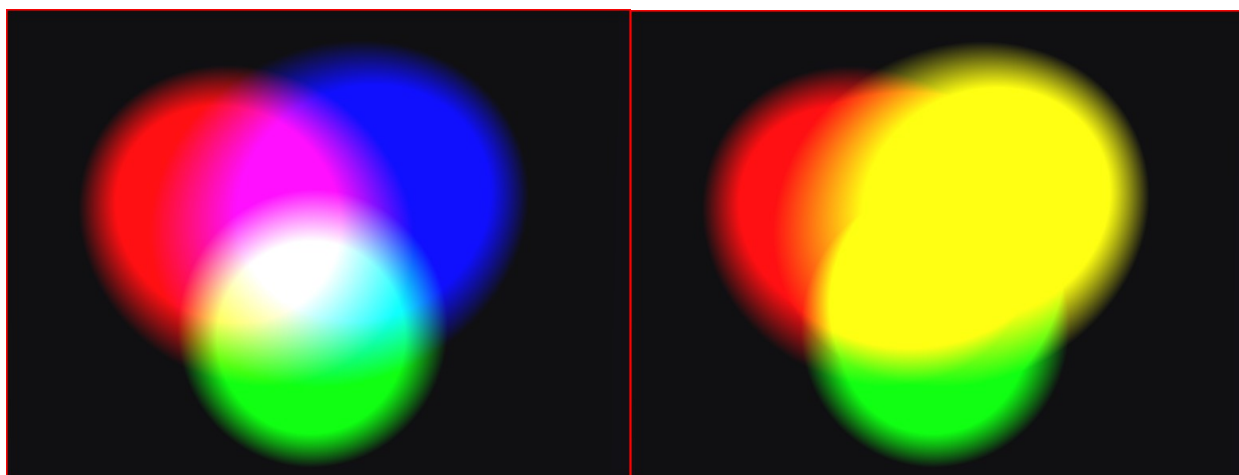
From Computer Desktop Encyclopedia
© 2004 The Computer Language Co. Inc.



Poteva una sfera-lampada che descrive anima essere gialla? E quando a questa parte animica si chiedeva di vedere dove andava a finire dopo la vita in questi contenitori,

perché essa diceva, per esempio in ipnosi o con un trattamento di *Flash Mental Simulation*, di vedere un luogo completamente nero? Stava forse descrivendo un ipotetico mondo alternativo al nostro dove il sistema ideico simbolico era colorato in modo differente?

Così abbiamo ricostruito in ambiente 3D CAD (Micrografx Simply 3D 3.0 ©) la situazione RGB che dovrebbe competere ideicamente alla realtà simbolica della nostra parte di universo con anima blu, spirito rosso e mente verde, per un mancino puro ed abbiamo sostituito ad anima blu una anima gialla, il suo complementare ed opposto. Abbiamo così ottenuto la situazione di destra dove all'osservatore il colore giallo risulterà essere attribuito sia ad anima ma anche alla triade con l'esclusiva differenza di una maggiore intensità di giallo in quest'ultimo caso.



Spirito continua ad apparire rosso al nostro ipotetico mancino, a meno che non abbia le solite deviazioni descritte in precedenza, e mente verde: ma anima diventerebbe prepotentemente gialla quando essa derivasse dal secondo creatore e non dal primo.

Questo test dunque identificherebbe archetipicamente ed ideicamente anche il tipo di parte animica che un essere umano animico possiederebbe in questo universo.

Tale osservazione risulterebbe infine decisamente utile prima di effettuare la FMS soprattutto per quanto riguarda la gestione del modulo per l'eliminazione del contatto con l'Uomo Primo.

Parametro verticale

Infine dobbiamo accennare, in questa sede, ad un altro parametro che sovente si presenta nella risoluzione del test e ci viene fatto notare proprio da chi si sottopone alla prova.

Si tratta della posizione verticale delle tre lampade o sfere della triade.

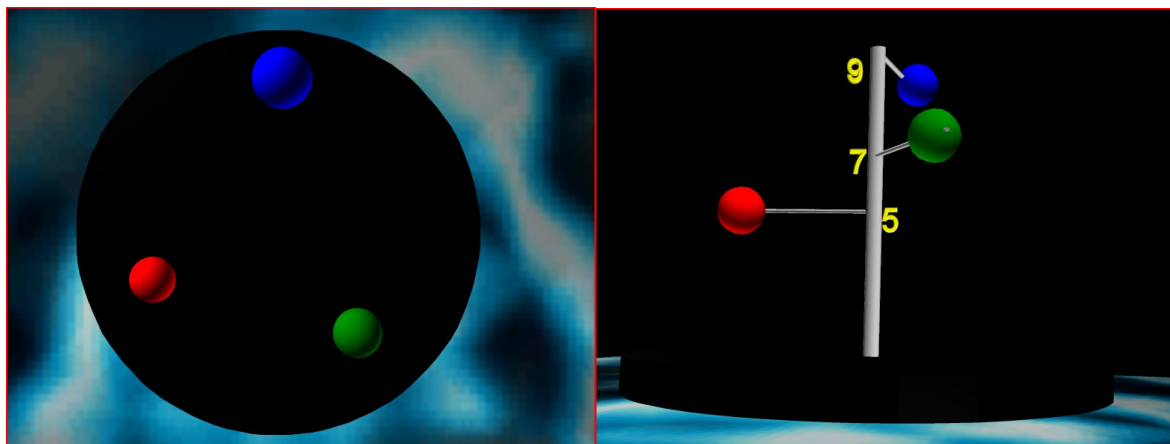
Il soggetto sovente racconta che le tre sfere non sono tutte alla stessa altezza attorno a lui ma alcune sono più in alto ed alcune più in basso rispetto ad un ipotetico *ground zero*, il pavimento della stanza buia.

Abbiamo già identificato il parametro verticale come lo stato archetipico dell'energia. Dunque vedere le tre sfere luminose più o meno alte rispetto al centro di osservazione cioè la triade ci darà una interpretazione del contenuto energetico delle tre sfere che compongono la triade, rispetto alla triade stessa.

La triade in effetti è più stabile energeticamente delle tre componenti che dovrebbero apparire più in alto.

Energeticamente più in basso ha il significato archetipico di "più stabile".

Più stabile corrisponde anche a più grande, che occupa più spazio, con più contenuto di energia e dunque più chiaro, se visto dall'esterno (cfr. con la situazione delle tre componenti della triade unite assieme, vista in precedenza).



In questo contesto anima mostra più energia, mente meno e spirito ancora meno.

In altre parole, quando la triade si riunisce le tre sfere diventano una sola sfera più grande più luminosa che tende ad abbassarsi sull'asse verticale.

Tabella comparativa valori del TCT

Caratteristica osservata	Significato attribuibile	Valore assegnabile su scala fittizia, mentale
Colore	Stato di salute	Distanza valutata sulla scala dei colori
Distanza dal centro	Coscienza che la triade ha delle tre componenti	Da 0 a 10 misurata radialmente
Dimensione sfera	Prevalenza delle singole componenti	Da 0 a 10 misurata proporzionalmente tra le componenti
Luminosità sfera	Coscienza che le parti hanno di sé	Da 0 a 10 misurata proporzionalmente tra le componenti
Altezza da terra	Stato energetico rispetto alla triade	Da 0 a 10 misurata verticalmente

Pubblichiamo il test in questa prima semplice forma perché possa essere un aiuto coadiuvante nella ricerca sul problema delle adduzioni aliene ma anche come strumento di indagine psicologica nelle psicopatologie di ogni giorno, utilizzabile nell'ambito del campo della psicologia transpersonale.

Note sulla psicologia transpersonale:

1 <http://www.aipt.it/Italiano/Pubblicazioni/Principi.htm> .

2.Ornstein R. - La psicologia della coscienza, ed. Franco Angeli, Milano 1978.

3.Zen and the Lady: Memoirs-Personal and Transpersonal in a world in Transition. ed. Baraka Books, New York 1979.

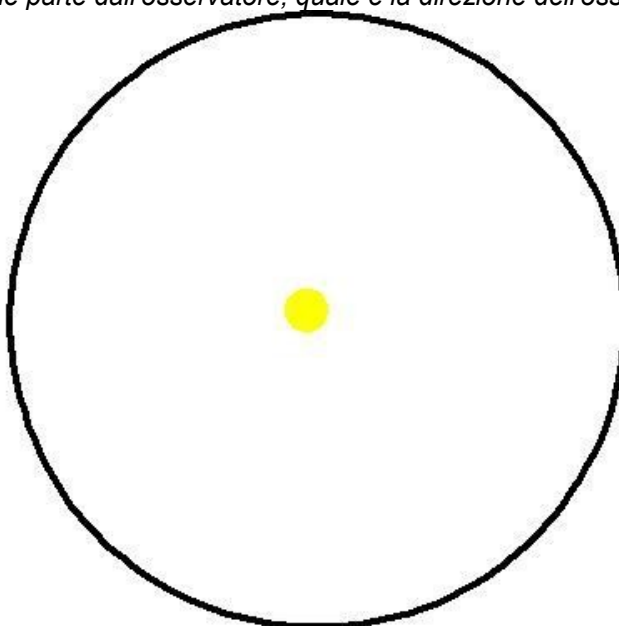
4.The Varieties of Meditative Experiences, Dutton, New York 1977; The Meditative Mind, ed. J.P.Tarcher, Los Angeles 1988.

5.Principi e metodi della psicosintesi terapeutica, ed. Astrolabio, 1973.

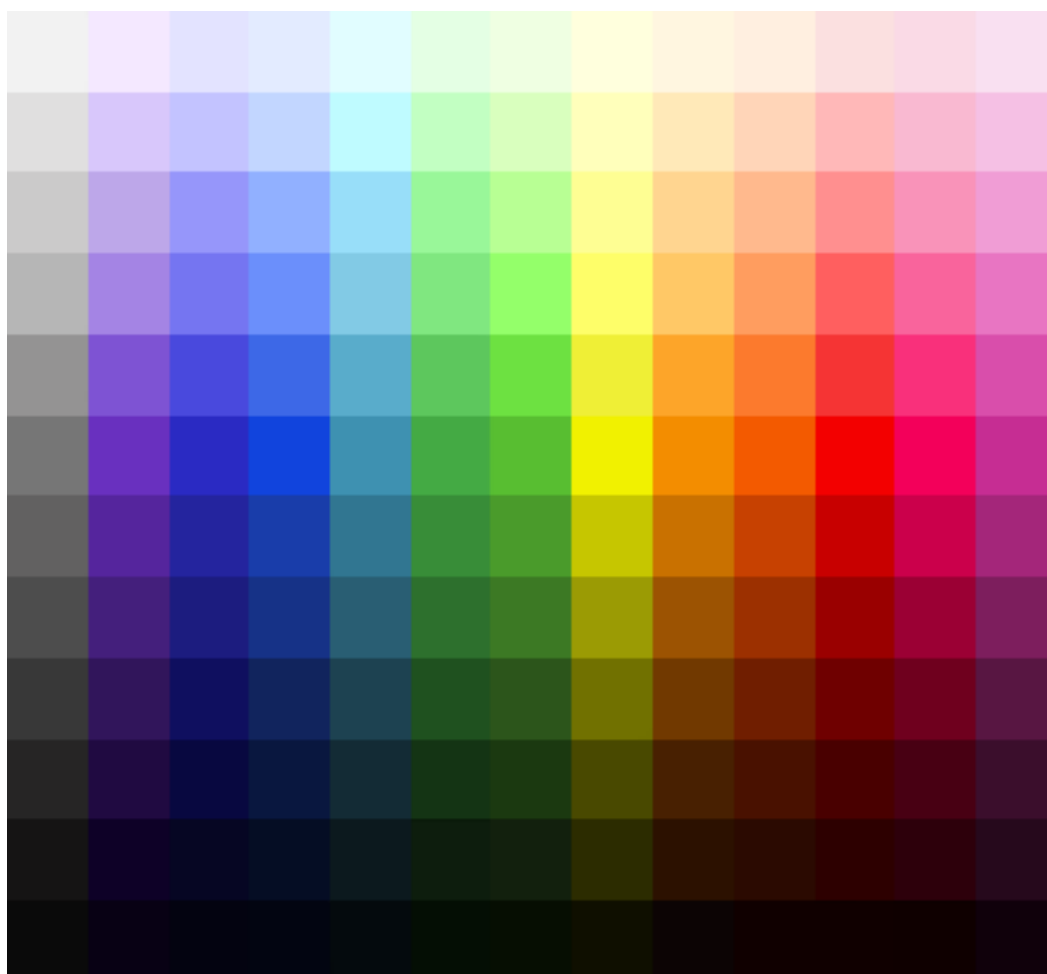
Allegati

Tavole per il TCT:

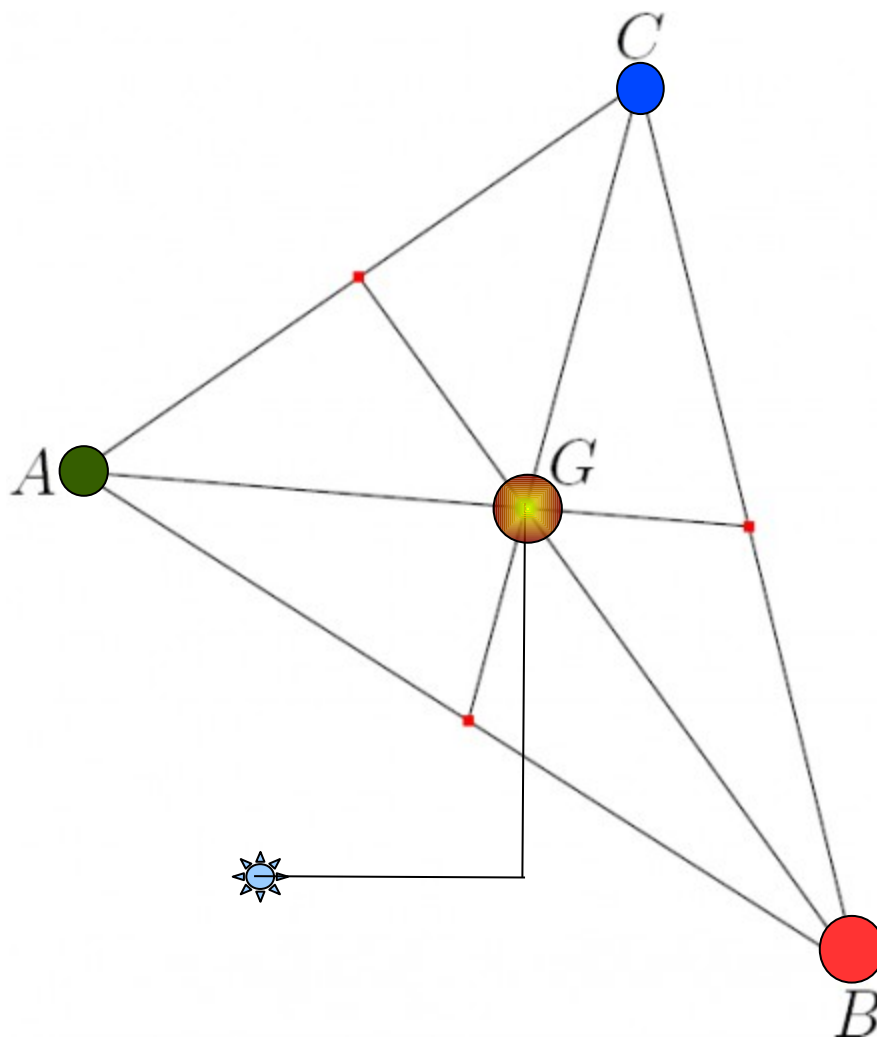
Disegnare le tre sfere e le loro grandezze relative attorno al punto giallo che corrisponde all'osservatore, indicando con una freccia che parte dall'osservatore, quale è la direzione dell'osservazione.



Segnare con una lettera (A, M, S) nelle corrispondenti caselle, i colori delle componenti della triade



Esempio di ipotetica situazione della triade rispetto ad un ipotetico osservatore (Marrone) all'interno della stanza buia. Notare e disegnare il baricentro del triangolo della triade rispetto alla posizione dell'osservatore. Più la sua posizione è lontana dal baricentro del triangolo della triade, più il soggetto apparirà squilibrato rispetto alla triade riunita (baricentro).



Esempio di graficazione della situazione delle tre sfere sul piano verticale e rispetto all'angolo di visualizzazione. In questo ipotetico caso il soggetto è centrato sull'asse verticale a pochi gradi sulla sinistra di anima. Quella è la direzione in cui il soggetto pone la sua attenzione principale, quasi a ridosso di anima (blu); ciò viene interpretato con il fatto che è la sfera blu la principale referente del soggetto. Statisticamente è invece la sfera verde di mente ad essere la principale referente

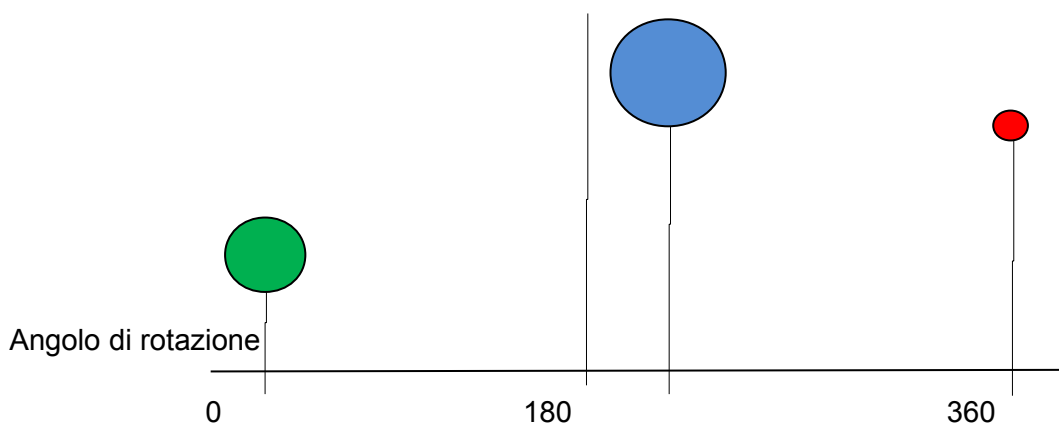
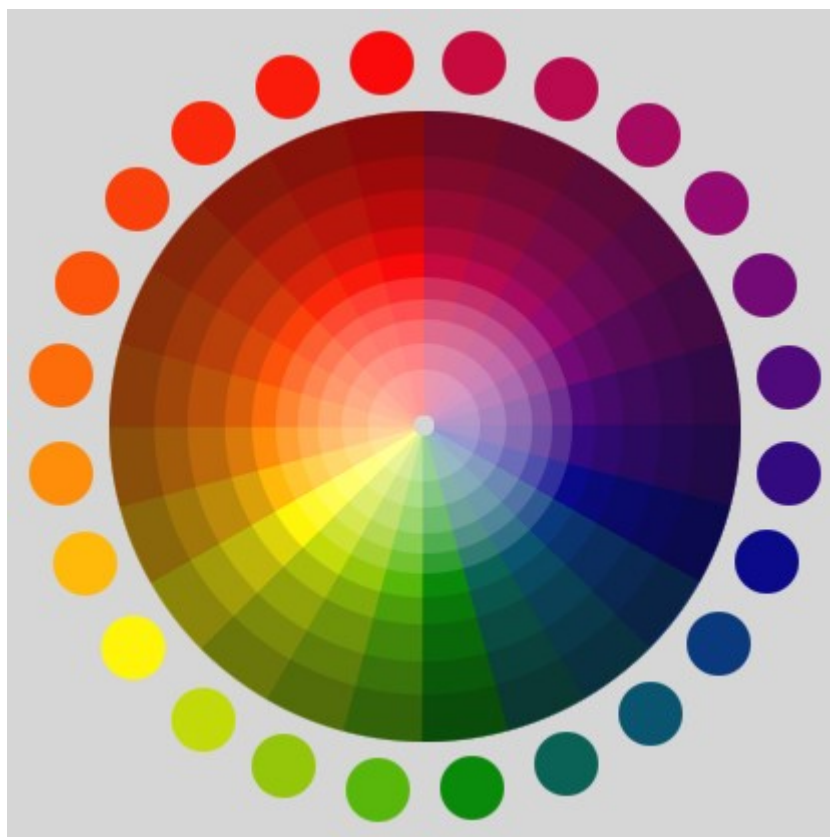


Tavola radiale per la scelta e la posizione delle tre componenti



Disclaimer

Sebbene si sia, in linea di principio, contrari a far utilizzare la FMS ad ex addotti, al fine di evitare ricadute su sé stessi o inefficienze nel processo di supporto ad altri addotti, è bene sottolineare che la FMS possa essere utilizzata da tali soggetti, desiderosi di fornire, dopo la loro liberazione, un contributo alla nostra ricerca, solo dopo che la propria liberazione sia stata accertata e metabolizzata. A tale scopo si suggerisce caldamente di evitare ogni applicazione della FMS da parte di ex addotti su terzi, per un periodo di almeno un anno a partire dalla propria accertata, totale liberazione.

Si consiglia inoltre di evitare di praticare la tecnica di FMS su se stessi, per evitare l'ipotetica comparsa di possibili processi dissociativi, difficilmente controllabili in assenza di un operatore esterno.